免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 습니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：PS3 专辑 VOL.21

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2013年03月19日

页数：228页

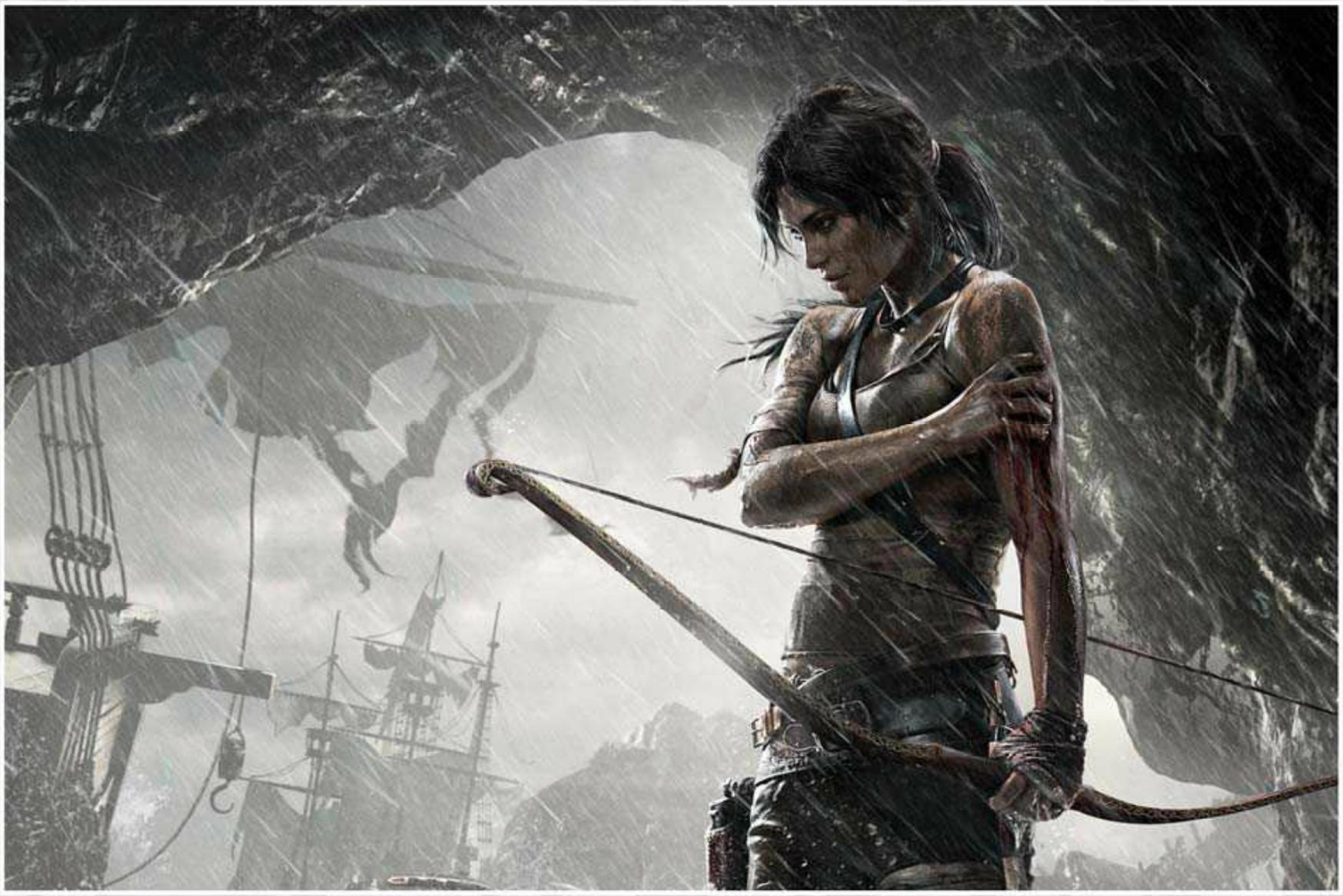
一天只有24小时，珍惜每一天。

UCG

PS3 专辑

VOL.21

PS3 SPECIAL



PS3 专辑 VOL.21 PS3 SPECIAL

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：马　骏
封面设计：葛华栋

劲作集结 EXPRESS

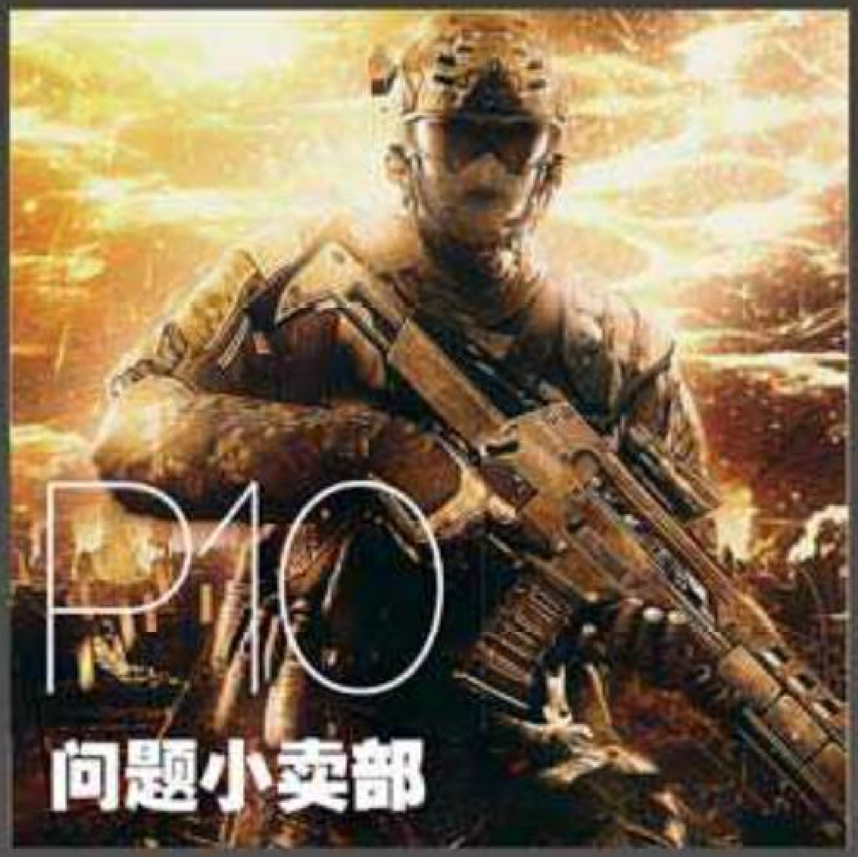
战神 超凡 34
真·三国无双7 36
魔界战记D2 38

攻略集结 GUIDE

如龙 1&2 高清合集 64
无尽传说2 95
第2次超级机器人大战 原创世纪 125
如龙5 圆梦之人 151
杀手47 赦免 205

信息集结 INFOMATION

神机情报站 2
新作发售表 7
PSN下载推荐 8
问题小卖部 10



特企集结 FEATURE

2013:SCE
第一方总动员 12
迎接PS4:
你需要知道的一切 20
蓝光最新出碟推荐 29

奖杯攻略

生化危机 历代记 高清精选集 40
uDraw工作室 即兴艺术家 47
你画我猜 49
漫威超级英雄小队 漫画大战 50
玩具总动员 热血四射 52
真·三国无双6 帝国 54
瑞奇与叮当 全线突击 56
勇敢传说 57
战火纷飞 阿富汗 61
认真和我恋爱R 62

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS3全球出货量正式超越X360

事件回放 2012年11月16日，索尼宣布截至11月11日，PS3全球累计出货量已突破7000万台，PS Move控制器出货量突破1500万支。目前已经有400多款游戏支持Move。另外，PSN的下载内容已经超过17万种，其中5.7万为游戏相关。PS3游戏总数已经达到3590款，累计销量超过5.95亿套。

索尼明确表示，7000万是PS3的出货量，而非实际销量，指的是卖给零售商的数量，扣去在仓库和货架上未销售的主机，与此前一个月宣布实际销售7000万的X360相比应该还有一些差距，不过二者的累计销量差距正在缩小。实际上，经历了一个年末商战之后，PS3的出货量已经高于X360！

今年年末商战期间，虽然X360在美国大获全胜，但PS3在日本和欧洲地区明显占据领先优势，亚太、中东等地也是PS3占优。根据国际数据公司（IDC）于1月12日发布的数据，PS3全球出货量已经达到7700万台，超过了出货量为7600万的X360。至此，比X360晚一年发售的PS3实现了历史性的反超。

IDC发布的《全球电子游戏与娱乐主机硬件及零售软件2012–2016预测》中指出，以光碟为基础的家用机市场至少在2014年还是可靠的，仍将是游戏业界的主要收入来源。不过零售游戏的销售额会以每年3%的速度递减。

背景解析 虽然X360在美国的销量遥遥领先，但是PS3靠日本地区以及欧洲地区的强势表现，全球销售速度一直稳居X360之前。不过2012年刚过完，PS3的出货量就已超越X360，这多少还是令人有些意外。需要指出的是，出货量只是硬件商批发到零售商手中的数量，并不代表实际卖到消费者手中的数量。虽然PS3的出货量已经超过X360，但是根据一些统计机构的数据，目前X360的实际销量还是比PS3略高一些。但是基本上可以确定2013年PS3的实际销量会超过X360。

PS3成最受欢迎影视点播平台

事件回放 SCE商业开发部高级副总裁Phil Rosenberg表示，PS3已成为在线影视点播服务Netflix的首要平台，用户数量超过其他任何非PC平台。

虽然PC仍是Netflix用户数量最多的平台，但是今年PS3用户的Netflix节目总观看时间已经超过PC。PS3是首个支持Netflix 1080p全高清节目的平台，也率先支持双屏控制和音轨切换。

为进一步增强PS3的多媒体应用，索尼也在打造自己的影视节目供应服务。据好莱坞《综艺》杂志报道，索尼正在与多家电视公司洽谈，筹划推出一个多频道的电视服务，试图与有线电视运营商抗衡。据称索尼的电视服务最早可于2013年内在美国开通。

有消息指，索尼的电视服务主要仍是传统单向接收的电视频道，不过是通过宽带网络提供。该服务会面向索尼的多种设备，包括PS3、PS4、BRAVIA电视机、蓝光播放机、平板电脑等。此前微软已经与多家内容供应商谈判，积极为X360打造电视服务。

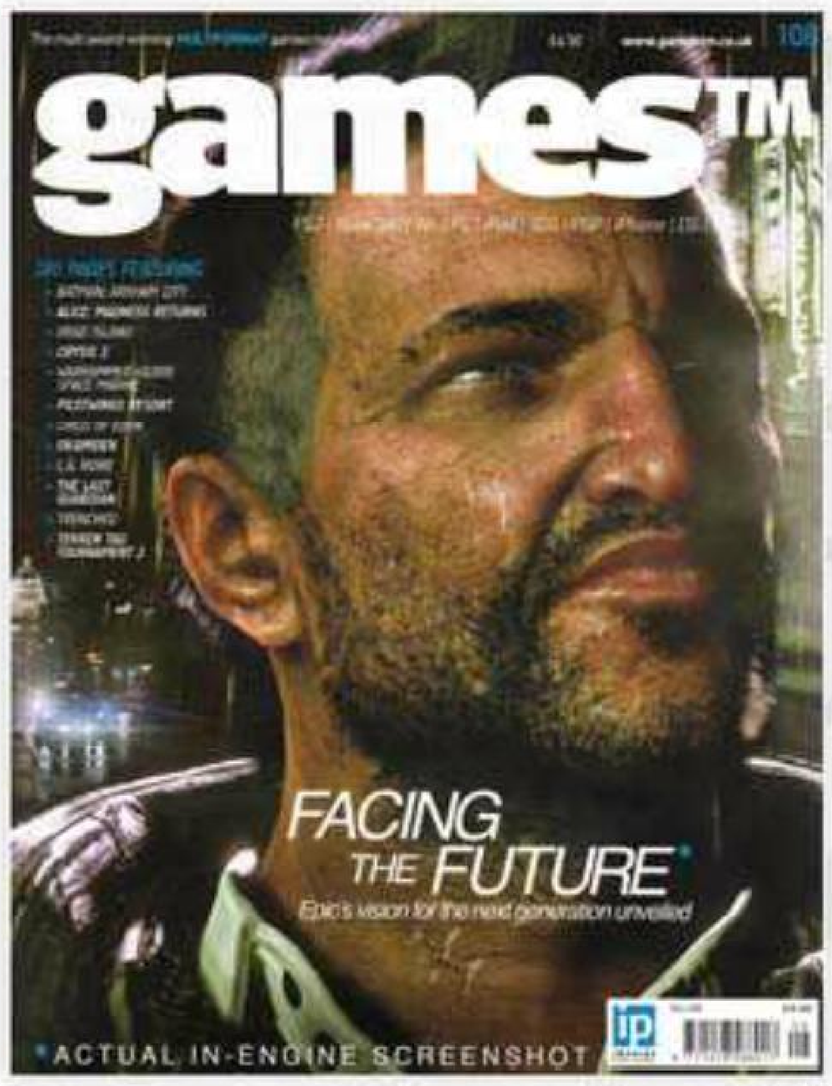
背景解析 索尼曾经打算通过蓝光光驱让PS3成为家庭影院发烧友们的首选，后来蓝光光碟格式胜利，但是受到在线高清影视节目的冲击，蓝光本身的存在意义在减弱。尽管如此，用PS3看电影的用户还是比X360多。而与PC相比，PS3因为是与电视机连接，用来收看高清节目显然比对着电脑屏幕强得多。PS3作为一个便利的在线影视点播平台，已经获得越来越多用户的认可，索尼的电视服务将进一步提升其领先地位。

PS4游戏制作成本可能飙升四五倍

事件回放 最近在“蒙特利尔国际游戏峰会”上，Epic Games首席技术顾问Tim Sweeney谈到了2011年Epic公开的那段“撒玛利亚人”次世代游戏DEMO。他说这段DEMO是30人花了4个月的时间制作的，3分钟的片段耗费了如此之多的人力，让他对次世代游戏的开发成本十分担忧。

“以此来推断整个游戏的开发成本，我们担心次世代游戏的开发成本可能会提高三四倍，甚至五倍。当然，我们知道这是无法接受的。”为了尽可能帮助开发者降低次世代游戏的开发成本，Epic 将会提供更高效率的工具。

背景解析 游戏开发成本问题是次世代主机最让人担忧的地方。不止是Epic Games，EA、育碧、Square Enix等都对此表示担忧。“撒玛利亚人”花了4个月制作，而Square Enix的次世代DEMO《Agni's Philosophy》足足花了一年的时间，也动用了大量人员。几分钟的DEMO已经相当于过去整个游戏的制作规模，可想而知次世代游戏的成本将会有多高。虽然更好的开发工具可以帮助开发者提高效率，但次世代游戏的巨大规模能否维持还是很令人怀疑。



《行》获Spike TV三项大奖

事件回放 2012年VGA大奖的评选结果非常令人意外，多个重量级奖项的得主都可谓出乎意料，尤其是“年度最佳游戏”大奖居然颁发给《行尸走肉》，该作开发商Telltale Games因而获得了“年度最佳工作室”大奖。不过陈星汉的《行》才是获得最多奖项提名的游戏，最终赢得了“最佳PS3游戏”、“最佳原创音乐”和“最佳独立游戏”大奖。另外还有一个超重量级大奖——“十年来最佳游戏”，得主是《半条命2》！

背景解析 2012年商业大作不少，但欠缺在设计创新和艺术性方面令人折服的游戏。华人游戏设计师陈星汉的《行》虽然是一款PSN游戏，但以其令人沉浸其中的艺术感染力而成为各种权威大奖的热门作品，可以说是有史以来获奖最多的华人游戏。这也说明华人开发的游戏同样也有跨越文化差异，征服世界的实力！

奖项	游戏名	发行商/开发商
十年来最佳游戏	半条命2	Valve
年度最佳游戏	行尸走肉	Telltale Games
最佳X360游戏	光环4	Microsoft/343 Industries
最佳PS3游戏	行	SCE/thatgamecompany
最佳Wii/Wii U游戏	新超级马里奥兄弟U	Nintendo
最佳掌机游戏	Sound Shapes	SCE/Queasy Games
最佳射击游戏	边境之地2	2K Games/Gearbox
最佳动作冒险游戏	冤罪杀机	Bethesda Softworks/Arkane
最佳RPG	质量效应3	EA/BioWare
最佳多人游戏	边境之地2	2K Games/Gearbox

奖项	游戏名	发行商/开发商
最佳单人体育游戏	SSX	EA
最佳团队体育游戏	NBA 2K13	EA/Visual Concepts
最佳赛车游戏	极品飞车 新最高通缉	EA/Criterion Games
最佳格斗游戏	女神异闻录4 午夜竞技场	Atlus/ArcSystemworks
最佳改编游戏	行尸走肉	Telltale Games
最佳独立游戏	行	SCE/thatgamecompany
最佳画面	光环4	Microsoft/343 Industries
最佳原创音乐	行	SCE/thatgamecompany
最佳下载游戏	行尸走肉	Telltale Games
最期待游戏	GTAV	Rockstar Games

美国即将推出网页版PS Store

事件回放 索尼计划在2013年1月底之前，在美国推出基于网页浏览器的网页版PlayStation Store。索尼网络娱乐（SNE）首席运营官Shawn Layden已经证实此消息。在网页版PS Store开通初期可能功能有限，但今后玩家将可以通过它购买游戏，游戏与相关内容会自动推送到PS3。

PS Store 已经在 15 个国家开通，目前功能还在不断完善中。其实微软早在 2008 年 11 月就已经通过 Xbox.com 提供了类似的网页版商城功能。2012 年秋季，PS Store 进行了改版，在美国与欧洲都实现了两位数的增长率，改版之后用户在网络商城寻找游戏的时间明显比过去更长。

背景解析 来自PSN的收入正在成为SCE的重要收入来源，索尼将会拓展更多渠道，以更便利的方式增加玩家的PSN消费。如今各硬件商之间的门户之见越来越淡薄，索尼爱立信将会推出Windows Phone手机，微软也将会在次世代主机中搭载索尼主导的蓝光光驱。今后PS Store进驻到Windows Phone对应平台也不无可能。

霜寒2打造！《质量效应4》开发中

事件回放 BioWare确认正在开发中的《质量效应》新作将会使用《战地3》所用的霜寒2引擎。BioWare蒙特利尔工作室主管Yanick Roy表示，《龙之世纪III》的开发团队花了很多时间将霜寒2引擎改造为适用于RPG，BioWare将利用这些技术成果。

《质量效应》新作将会“非常尊重原系列的历史”，不过BioWare同时会追求全新方向，在故事和游戏系统方面都会有全新面貌。Roy说：“系列的核心要素都会保持不变，包括丰富多样的外星种族、可以探索的巨大星系，当然还有丰富而充满戏剧性的故事。”

BioWare从2013年开始将会增加开发人员，加快本作的开发速度。BioWare埃德蒙顿工作室将继续为本作的开发提供支持，Casey Hudson继续担任执行制作人。本作的剧本可能尚未确定，Casey Hudson最近在其Twitter上发起了小调查，主题是“大家想看到三部曲之前的故事还是之后的？”也就是说，本作可能是续集，也有可能是前传。

背景解析 EA旗下DICE工作室打造的霜寒2引擎以其照片级画面表现而成为EA的通用游戏引擎，正被EA旗下的各大工作室广泛使用。霜寒2注重画面真实感与场景破坏的特性也非常适合“《质量效应》系列”。不过鉴于本作目前尚处于初期开发阶段，也许两三年后才会发售，其对应平台可能会是次世代主机。

“PlayStation Award”白金奖首次空缺

事件回放 每年在PS的生日（12月3日）当天，SCEJ就会举办“PlayStation Award”颁奖礼，以表彰过去一年来在日本销量出众的PS系游戏。

按照销量划分，百万以上为白金奖，50万以上为黄金奖。2012年颁奖作品为2011年11月1日至2012年10月31日之间发售的游戏。

令人尴尬的是，这段期间在日本没有一款PS系游戏销量超过百万，因此白金奖只好空缺。这主要是因为原本有望过百万的《最终幻想XIII-2》令人失望。不过黄金奖得主有5部作品，另有30万套以上作品9款，20万套以上作品15款。

今年特别设置了“用户选择奖”、“用户选择奖 世界游戏部门”、“PSV特别奖”和“PS Store特别奖”。

SCE社长Andrew House表示，PS3累计出货已超过7000万台，新款PS3世界各地的预约销售情况都非常理想。PSN的业绩与去年同期相比更是增长了70%。

黄金奖获奖作品

- 胜利十一人2012（Konami）
- 机动战士高达 极限对决（NBGI）
- 最终幻想XIII-2（Square Enix）
- 海贼无双（NBGI）
- 生化危机6（Capcom）

用户选择奖作品

- 机动战士高达 战斗行动（NBGI）
- 最终幻想XIII-2（Square Enix）
- 生化危机6（Capcom）
- 重力眩晕（SCE）
- 龙之信条（Capcom）
- 女神异闻录4 黄金版（Atlus）
- 超级弹丸论破2（Spike Chunsoft）
- 初音未来 女歌手计划f（SEGA）
- 伊苏 塞尔塞塔的树海（Falcom）
- 黑暗之魂 深渊者阿托利亚（FromSoftware）

背景解析 日本游戏市场的衰退有目共睹，目前在日本除了3DS外，其他主机的表现都很难令人满意。在高清游戏市场方面，日本不仅没有明显的发展，甚至比PS3发售初期更加惨淡。如今就连《最终幻想》都很难在日本突破百万销量。未来一年内，PSV和PSP都不大可能有百万游戏诞生（除非突然推出一个《怪物猎人》新作），而《闪电归来 最终幻想XIII》的日版销量估计很难高于《最终幻想XIII-2》。也就是说，白金奖空缺的尴尬局面还将继续。

幻痛

原名： The Phantom Pain

开发商： Moby Dick **发售日：** 未定

在2012年12月举办的Spike TV电子游戏颁奖礼期间，公开了一款极其神秘的新作。在预告片中可以看到，一个中年男子在昏迷中醒来，想要逃出医院。四周围有超自然恐怖现象，还有一群神秘士兵侵入。这段预告片本身并没有很特别的地方，但人们却从其中的一些蛛丝马迹发现这可能是《潜龙谍影》新作。

本作的开发商是闻所未闻的Moby Dick工作室。经了解，这家公司位于斯德哥尔摩，创始人叫Joakim Mogre，有人猜测Joakim就是“Kojima”的变体。此外在VGA颁奖礼期间Konami举办了晚会，在VIP席里就有人穿着《幻痛》和Moby Dick工作室的T恤。而预告片中

新品亮相 GAME DEBUT
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

的主角看起来确实酷似斯内克，还有一些画面让人想起《MGS3》。后来在Moby Dick官方网站上，公司创始人的照片赫然就是经过PS的小岛秀夫照片，恶搞味十足。

在预告片中“THE PHANTOM PAIN”LOGO也暗藏玄机，在这排字后面明显还有一排字的字体轮廓，有人将其描画出来后，出现的赫然是“METAL GEAR SOLID V”！

黑暗之魂Ⅱ

原名：DARK SOULS Ⅱ
发行商：NBGI **发售日**：未定

在《恶魔之魂》后,《黑暗之魂》的真正续作也将与玩家见面。本次的制作团队规模远大于《黑暗之魂》，续作的内部员工数量几乎是前作的两倍。本作的画面将会有长足进步，将为玩家呈现出更有代入感的冒险

舞台。在故事上也会让玩家有更高的代入感，将增加和契约有关的故事，契约系统会得到强化。本作的重要主题是“时间”，也将会加入一些“悲伤”的元素。与此同时，本作将在难度上有更高的追求。本作与前作相同，对应网络系统，玩家可以通过网络与其他玩家共同冒险。开发商将会搭建专用的服务器，相信玩家会有更好的网络体验。

英雄传说 闪之轨迹

开发商：Falcom
发售日：预定2013年内

因为PSV的销量惨淡，一直以制作掌机游戏为主的Falcom开始实施PSV/PS3跨平台战略。“《英雄传说》系列”最新作将会是双平台同步上市。这款《英雄传说 闪之轨迹》是《英雄传说 空之轨迹》的续作，与之发生在同一个时代和同一个世界，在画面全面提升的同时，也将引入全新战斗系统。本作采用的“战术连结系统”是回合制指令战斗，将会有强烈的速度感，玩家可通过提升羁绊之力压到敌人。本作还引入了全新的动态语音系统，在城镇中移动的时候，将会听到周围NPC们的对话。在本作的地图上可以360度自由操作视点。

上帝模式

原名：God Mode **发行商**：Atlus
发售日：2013年第一季度

本作是由Atlus代理发行，Old School Games和Saber Interactive合作开发的一款第三人称视点射击游戏,将会在PSN上推出。虽然说是射击游戏，但是不少动作场面看起来有点《战神》的感觉。在游戏中，玩家扮演远古之神的后裔，因其祖先被奥林匹斯众神放逐，因而变为凡人。为了复仇并夺回自己的神位，玩家将在地底世界的哈迪斯迷宫战斗。本作将会有快节奏、狂热的动作射击，此外也有线上和线下的多人合作模式。游戏中有11种武器可用，狂暴化后可使用特殊能力。

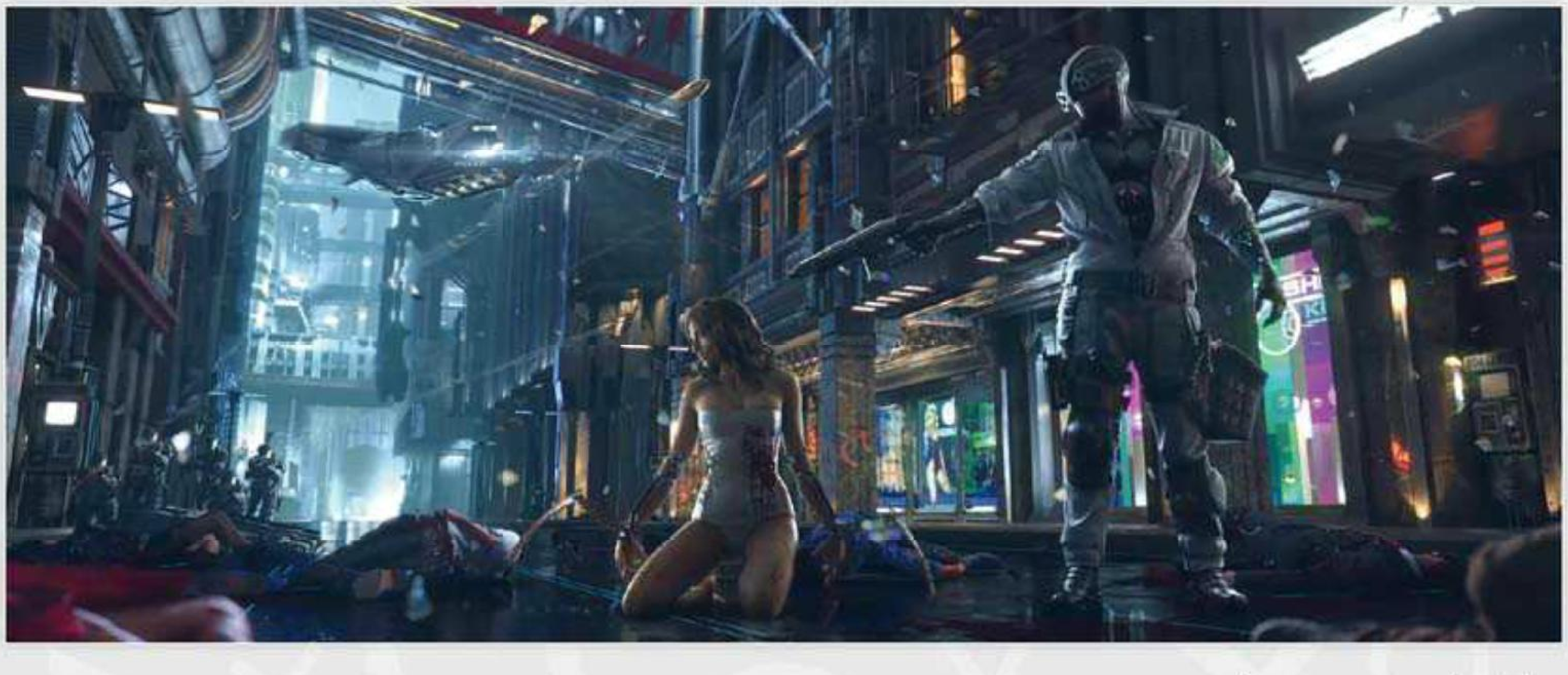
Cyberpunk 2077

开发商：CD Projekt RED **发售日**：未定

在大获好评的“《巫师》系列”之后，CD Projekt RED目前正在开发一款全新原创RPG新作，最近公开了首个CG预告片。

游戏发生在虚构的未来世界，那时虽然技术极端先进，但是社会的腐败也日益严重。人体强化技术的出现加剧了社会问题，并导致治安更加混乱，贫富差距也更加明显。游戏发生在虚构的“夜城”，主角是一个在肮脏污秽的街头成长的底层穷人，为了在这个充满罪恶的城市里出人头地而用尽手段。

游戏提出了“脑舞”的概念，这是一种新的娱乐方式，人们可以利用这种技术在大脑中体验别人更为精彩的生活。它会将人的经历记录下来，然后直接通过特殊的大脑强化输入到体验者的神经系统，体验者就能体验到被记录者的生活经历。这种概念与电影《全面回忆》中的记忆体验系统相似。很多人因为体验了脑舞之后再也不想过自己的真实生活，还有人利用脑舞做起了非法生意，比如录制连环变态杀手的记忆……



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

流言蜚语

PS4内存16GB?

据传索尼在2012年底召开了面向美国部分游戏开发商的会议，介绍了PS4的相关情况。据传现有阶段PS4仍然是以Orbis为代号，不过游戏开发商们正陆续拿到最新改良版的开发工具包，预计第三个版本的开发机将于2013年1月内提供给开发商，该版本将代表PS4的最终规格。

据称PS4采用的是AMD的A10 APU，也就是将CPU与GPU集成到一块芯片上，开发工具包有两个版本，内存分别是8GB和16GB，搭载的仍然是蓝光光驱，硬盘为256GB。报道中说，索尼在会议上也简单介绍了PS4的界面，玩家在游戏中途按PS键即可打开系统的任何功能，而不用离开当前的游戏，包括前往PS Store购买DLC。

《现代战争4》泄密?

有匿名人士透露2013年的《COD》新作就是《现代战争4》，本作已经在洛杉矶进行配音工作。据称，本作主角是一个三十五六岁的士兵，饱经战火洗礼，形成了无政府主义的价值观，其代号为Ben Burke。在游戏中会有回顾起在索马里战斗的关卡，系列重要角色Soap会在其中出现。

神机短消息

■Capcom将大幅增强自主游戏开发实力，计划在未来10年内增加1000个工作岗位，员工总数增加到2500人。声明中说：“我们相信总开发支出不会有明显的变化，主要是因为我们会将外包工作转回给我们自己的开发人员制作。”

■由索尼授权、美国Future出版社出版的美国版《PS官方杂志》已宣布停刊，2012年假期特刊为其最后一本杂志。美国Future出版社同期停刊的杂志还有《Nintendo Power》。

■索尼于11月4日宣布，PS2已经正式停产，存货卖完之后，PS2将不再供应。从2000年3月4日发售以来，PS2全球累计销量为1.54亿台。

■Crytek公司首席执行官Cevat Yerli透露，《孤岛危机3》并非系列的终结，今后的第四作将会是全新面貌的作品，开发周期也会更长。

■《质量效应3》的最新大型DLC正在开发中。BioWare聘请了8名编剧为本作撰写剧本，号称将会有“催泪”的动人剧情。本作的游戏设计师Jos Hendriks说：“这次所有人都参加了，基本上《ME3》DLC的所有编剧都参与了。”系列作曲家Sam Hulick也将为这次的DLC编曲，小丑的配音演员Seth Green也将归来。

■Falcom宣布将在PS3上推出《英雄传说 空之轨迹SC 高清版》。本作在画面高清化的同时，也可导入PSP版

的存档。本作将于2013年4月25日发售，定价4830日元。

■在Spike TV的VGA颁奖礼上，《末日余生》公布了最新预告片，并确认将于2013年5月7日发售。

■《战神》缔造者David Jaffe最近在他的Twitter上透露，他正在与陈星汉合作开发一款游戏，不过本作尚处于非常初期的策划阶段，目前不便透露详情。

■Bethesda Softworks的公关部经理Pete Hines日前表示，《冤罪杀机》的销量大大超出期待，今后很可能推出续作。

■《古墓丽影》新作开发团队在香港举办的亚洲媒体见面会上，除了详细说明游戏状况外，也确认本作将会推出中文版。

■育碧巴西分公司常务董事Bertrand Chaverot最近向媒体透露，《刺客信条》新作的舞台可能会设定于南美国家，以巴西为主。

■正在开发《GTAV》的Rockstar North日前开始招募有经验的程序员开发“尖端次世代技术”，并要求应募者有“开放式游戏”的制作经验。

■最近在韩国游戏评级机构的资料库中赫然出现了PS3/X360版的《生化危机 启示录》，可能意味着这款3DS游戏将会移植家用机。此前韩国游戏评级机构已经泄漏了《Limbo》PS3版、《孤岛危机》家用机版、《杰克与达斯特 高清合集》等作品的消息。

数字串烧

600万 Capcom宣布将《生化危机6》的本财年销量目标从700万套下调到600万套。业界评价不高是其销量低于预期的主要原因。受此影响，以及《怪物猎人4》的延期，Capcom本财年的收入目标大幅下调。

900万 SCE宣布，到2012年底，《GT赛车5》累计销量已经突破了900万套，目前“《GT赛车》系列”累计销量已经达到6789万套。虽然《GT赛车5》遭到许多玩家的指责，但作为PS家族最具标志性的游戏系列之一，仍然是PS3玩家们不容错过的经典之作。

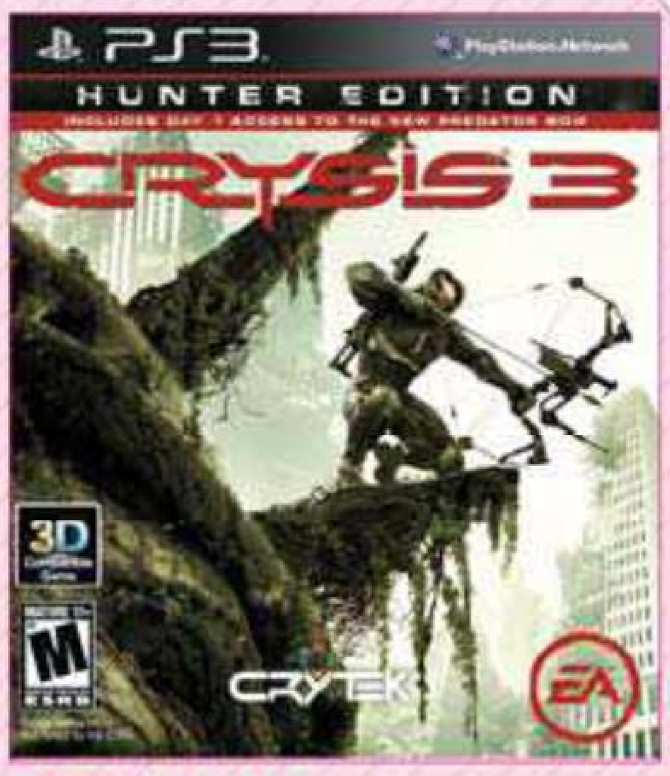
10亿 Activision宣布，《COD 黑暗行动II》只用15天时间销售额就突破10亿美元，《COD 现代战争3》用了16天，而影史上票房最高的《阿凡达》用了17天才实现10亿美元票房收入。《COD 黑暗行动II》自发售以来，玩家通过PSN和Xbox LIVE的总在线游戏时间已超过1.5亿小时。

52.5万 作为全年最重要的销售旺季，感恩节当周的主机销售数据向来被认为是年末商战的一个标志性数据。2012年感恩节当周，PS3在美国的销量为52.5万台，虽然低于X360，但是超过了Wii U。将硬件、软件和周边全部算上，PS3的相关总销售额比去年同期增长了9%。索尼表示PS3表现最出色的地区是南美，与去年同期相比提高了200%。另外PSN的收入也实现强劲增长，PSN+的服务费收入比去年同期提高了259%。

700万 育碧宣布《刺客信条III》销量已经超过700万套，是其有史以来销售速度最快的游戏。玩家们在单机游戏中总共花掉的时间超过8200年，进行了30多亿次刺杀。多人模式吸引到的玩家数量超过《刺客信条 启示录》的两倍，总共进行了50多亿局的多人游戏。

2500万 Take-Two首席执行官Strauss Zelnick透露，“《GTA》系列”的总出货量已经达到1.25亿套，其中《GTAIV》的累计出货量高达2500万套。

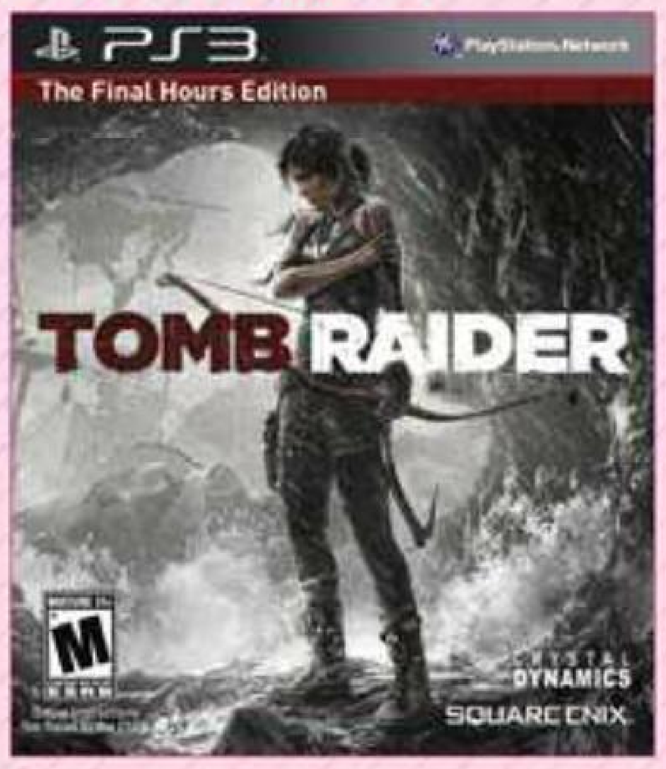
PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■孤岛危机 3

■潜龙谍影崛起 复仇

■真・三国无双 7



■古墓丽影

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2013年1月			
15日	狙击手2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15日	鬼泣DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
17日	梦幻俱乐部ZERO 特别纯洁版	ドリ-ムクラブ ZERO Special Edipyon!	D3 Publisher	文字冒险	日版
22日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
24日	神明与命运革新的悖论	神祥と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
29日	杀手47 高清合集	Hitman HD Trilogy	Square Enix	动作射击	美版
31日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ-ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
		2013年2月			
5日	死亡空间3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
5日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
12日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
12日	泥浆摩托 FIM世界巡回赛	MUD – FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
19日	孤岛危机3	Crysis 3	EA	主视角射击	美版
19日	孤岛危机3	Crysis 3	EA	主视角射击	中文版
19日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28日	真・三国无双7	真・三国无双7	Koei Tecmo	动作	日版
28日	真・三国无双7	真・三国无双7	Koei Tecmo	动作	中文版
28日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティブ ト-タル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
28日	超时空要塞30 连接银河的歌声	マクロス30～银河を系ぐ歌声～	NBGI	动作射击	日版
		2013年3月			
1日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
5日	职业棒球联盟 13	MLB 13: The Show	SCE	体育	美版
7日	初音未来 女歌手计划F	初音ミク —Project DIVA— F	SEGA	音乐	日版
12日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
14日	王国之心 HD 1.5 ReMIX	キングダム ハ-ツ –HD 1.5 リミックス–	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	魔界战记D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
20日	海贼无双2	海贼无双2	NBGI	动作	日版
26日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
		2013年4月			
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25日	英雄传说 空之轨迹SC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 SC：改 HD EDITION	日本Falcom	角色扮演	日版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
		2013年5月			
7日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
7日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作	2013年内	最终幻想13 闪电归来（中文版）	角色扮演
2013年内	失落的星球3	动作射击			

PSN 近期下载推荐

文 狼来了
美编 NINA

港服近来的表现出人意表地比日服给力，虽然 PSN+ 专栏里更新的内容大多为旧游戏，如经典的《LIMBO》，但也不乏《逆转骑士》这样的原创类佳作。前段时间只对部分用户开放内测的《战神 超凡》终于在近期放出了公测的版本，尽管只有多人模式的部分，但也让战神饭们过足了瘾，有兴趣的玩家赶紧去港服或美服下载吧，不过无论在哪个服务器，都只有 PSN+ 的会员才可以体验。美服方面，《洛克人 9 & 10》同时免费提供给 PSN+ 会员，其余的内容则没有太大的变动。除了各服的 PSN+ 免费 / 专用游戏外，在日服和港服登陆的《未完成的天鹅》让人眼前一亮，主要以黑白两种颜色构建的奇妙世界充满了艺术感，喜欢治愈类作品的玩家不妨关注一下。

PS3 试玩 《战神 超凡》

所在服务器：美服、港服　　售价 :PSN+ 会员专用

去年 12 月，《战神 超凡》的多人模式 BETA 测试版曾以下载码的方式发放给媒体和少量玩家，只有区区数千人才能提前体验《战神》联机网战的魅力。在暂停了一阵子后，服务器于 1 月 9 日重新开放，而且门槛大大降低——只要成为 PSN+ 会员就能下载这个多人 BETA。港服的测试版为繁体中文界面，各种武器、技能、教学解说可谓一目了然。由于港服 PSN+ 一个月只需 33 港币，赠送的游戏也较之前进步了很多，推荐玩家尝试购买。

至截稿日止，测试版的版本为 1.09，去年 12 月版本的存档已经清除，所有人都在同一起跑线上。多人模式中玩家扮演的是一名普通的战士，通过效忠不同的神可以获得特定的技能，武器装备方面也有一定区别。试玩版中有擅长魔法的宙斯和强于体能的阿瑞斯两大势力可供选择，而且势力可以自由切换，只是等级分开计算。模式方面有竞技场乱斗，组队杀巨人和组队抢旗三种模式，竞技场 3 至 4 人就能开战，搜人会比较快；两种组队战需要 6 至 8 人，搜人时可能需要耐心等待。

游戏在系统方面较以前的《战神》相比有不少改良，令其更适合网战，就测试版的表现来看，3 月的成品是非常值得期待的。这此之前，就先拿 BETA 版一试身手吧！

经典推荐 《LIMBO》

所在服务器 :港服　　售价 :PSN+ 会员免费

《LIMBO》是一款将“反差”的概念加以灵活运用的游戏，玩家将操作一名小男孩，在地狱的边缘寻找姐姐。游戏中谜题的设计相对简单易懂的操作而言要复杂许多，不少谜题的原理运用了重量、浮力等物理特性，种类的多样性值得称赞，各个谜题几乎都有致命的机关，小男孩可能会溺死、摔死、被压碎、刺穿，死状凄惨血腥。黑白对比的画面构成，以小男孩为主角、场景却是地狱，以及与孩童形象互相抵触的血腥机关和死法，小男孩痛苦地死去后会立即复活、继续解谜，如同身陷地狱承受无穷轮回的折磨，再加上阴沉的意象与毫无对白的人物，游戏时彷佛让人经历一场深沉幽暗的梦境。游戏中的大部分流程均无音乐衬托，顶多也只有几个单独的重音而已，但场景中的风声、虫鸣、脚步与流水声等背景音效极为精巧地组成独特了的韵律，对气氛营造的贡献反而更胜不少游戏的配乐。隐晦幽深的气氛与挥之不去的绝望感是本作最独特的地方，喜爱动作解谜的 PSN+ 会员别错过免费体验这款游戏的机会。

完整游戏 《逆转骑士》

所在服务器 :港服　　售价 :PSN+ 会员免费

本作是一款复古的横向强制卷轴动作游戏，是台湾游戏人制作的首款完全自主开发的原创 PS3 游戏，在美工、音乐、故事情节等方面均有本土文化特色。游戏最大的特点是战斗在高速环境下进行，游戏中没有体力槽的设定，但是有时间的限制，可以说速度就是一切。游戏的操作比较简单，但是加速、

反击和连击对于按键时机有一定的要求，一开始可能会有些不适应，但熟练之后可谓行云流水，有着一骑当千的爽快感。

游戏共设有十个关卡，有攻城战，追逐战，其中有几关的流程比较长，同时也有与帝国将军们的BOSS战，BOSS战在异空间中进行，设计得比较有特色。游戏中的武器防具需要关卡获得S级评价后方可取得，挑战高评价的难度不低，获得增加得分的饰品后会简单不少。《逆转骑士》有着简单纯粹的游戏乐趣，作为推广型的作品以PSN+免费的形式发售，是一款值得尝试的中文原创作品。

经典推荐

《洛克人9 & 10》

所在服务器 :美服　　售价 :PSN+ 会员免费

经典游戏《洛克人 9》和《洛克人 10》的打包下载版，这两作的特点在于画面采用FC时代的8bit画面风格进行制作，让玩家能在游戏中重拾昔日的那份感动。其中《洛克人 9》的难度偏高，即使是系列老玩家也可能会因为一些“反人类”的逆天设定而玩得摔手柄，当然，有自虐倾向的玩家可以尝试一下。《洛克人 10》中玩家可从洛克人和布鲁斯这两个人气角色中选择一个来进行游戏。新增的时间竞速模式中，玩家可以将自己的游戏录像上传到网络上与好友一较高下，也可以籍此来交流更快速的闯关方法。值得一提的是本作的剧情直接和“《X》系列”挂钩，系列的真饭可不要错过了。

完整游戏

《未完成的天鹅》

所在服务器 :港服、日服　　售价 :118 港币、1200 日元

本作是由独立游戏工作室“Giant Sparrow”所开发的一款拥有新奇概念的绘图游戏。故事起源于一个小男孩，有一天他母亲生前一直未完成画像里的天鹅突然消失了，他拿起母亲的画笔追寻地上的黄色小脚印，进入了一扇他从未见过的神秘门扉，接下来，玩家便要扮演这名小男孩，以第一人称的视角来探索一个空旷的王国，揭开深藏的秘密并找寻这个世界的统治者，过程中玩家要丢出一堆颜料球，来探索这个完全雪白的世界。进入到本作的世界里，玩家会感觉自己仿佛置身于一幅幅图画之中，游戏的剧情和画面看似简单却内涵十足。本作可谓是目前业界里一款争议落差最大的游戏，有的人会认为这是一款风格独特，艺术感饱满的作品，而有的人也会觉得这只是由一张张简单的图画串联而成的作品，并不具备一款优秀游戏该有的元素。当时下游戏作品在一步步追逐真实、暴力、血腥、恐怖的时候，本作坚守着自己的阵地，抽象派的表现手法可以说是一个完全架空于当代游戏领域的作品。

经典推荐

《行尸走肉》

所在服务器 ：美服　　售价 ：24.99 美元（4.99 美元 ×5 章）

本作获得了业界著名的VGA大赏评选为年度最佳游戏，同时也成为各大主流媒体评选年度游戏中的热门选择，连同在电视上热播的美剧和因此畅销的漫画，成为了席卷欧美的“行尸”浪潮中的一部分。虽然是改编自著名的漫画作品，但游戏版的《行尸走肉》并没用沿用漫画原作或电视剧版的故事，而是采用了原创剧本，只应用了与原作共通的世界观，也就是一个刚刚经历了丧尸危机爆发的世界。玩家们将在故事中伴随着主角李·埃弗雷特经历丧尸危机的爆发，并操控他在丧尸遍布的世界中挣扎求存。游戏采用了美式作品常见的道德选择，玩家经常要面临两难境地，而这些选择往往关乎着其他角色的生死，无论如何选择，都不会有两全其美的情况发生。这种选择会继承到后面的章节当中，对故事的本身产生影响，从而让玩家获得专属于自己的游戏流程。本作的主体和作为DLC推出的章节合起来共有五章，叙述了一个完整的故事，还推出了集合五个故事的光盘版游戏，如果玩家们想要体验一下《行尸走肉》的魅力，本作就是最佳的切入口。

神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 我最近在打《COD 黑暗行动 2》，其中有一个挑战要求我击落率达到 100%，可我每次将所有飞机都打爆也没有拿到这个挑战。还有一个挑战是在战术关卡 Second Chance Challenges 中用射爆车的方法炸死 5 个敌人，我每次炸完都觉得车子数量不够，切换使用救出的那个女人的手枪不好用啊。（天津 火影迷）

A Cordis Die 这关的挑战所谓的 100% 击破率不是指要求所有飞机都被打掉，而是让玩家将每一波 5 个一组的飞机都锁定后发射一次子弹来击落。一共有 5 波飞机，要等每波都在画面中被锁定后一次搞定。

炸车那个需要主动跑到人多的场景先去炸人多的车，之后要主动将敌人引到剩下的车附近，注意引的时候一定要远离车，站在车位置的方向会让敌人把车打爆。此外要按 L2 键命令队友远离，别让他们把敌人给杀了。引诱敌人的时候敌人不动就主动凑上去。

Q 最近正在玩《冤罪杀机》，碰到个问题，有的时候我在关卡中没有杀人，为什么最后通关统计时却显示我杀了人？为了完成不杀人的奖杯，我只好又重打一遍，郁闷哦。相同的情况还有明明没有被发现，却在通关时显示自己被发现了，这是为什么啊？（广州 高质量男子）

A 抛开出现 BUG 的情况，这很有可能是因为你将敌人扣喉勒晕或者用麻醉箭击倒后并没有处理好尸体，在游戏当中，如果晕迷的敌人因为其他原因而死亡，是一样会算在玩家头上的，例如中了麻醉箭，然后从高处摔落死亡，或者扣喉后躺在地面，被巡逻而至的老鼠群啃吃清光等等。这要求玩家尽量要做好善后工作，不要把昏迷的敌人随意留在原处，而这个恐怕也是你明明没有被发现却最后得不到不被发现评价的原因，因为就算你离开了昏迷的敌人，只要这些敌人被其他巡逻的敌人发现，哪怕你远在地图区域的另一边也同样会破坏不被发现的条件，所以记得利用好各种黑暗角落和垃圾桶之类的设施把昏迷的敌人藏好。

■将敌人丢进垃圾箱时请记得小心轻放，不然发出的声响很容易会惊动敌人。

Q《女神异闻录 4 午夜竞技场》里边有个奖杯是要全部角色打通分数竞速模式，这个实在太坑爹了啊，我就不追求全角色了，只想用最喜欢的伊丽莎白美眉来打通这个模式以表示我对她的角色爱！请问小编有没有什么赖招或方法可以轻松打过这个模式啊？（长沙 麦兜兜）

A 虽然伊丽莎白在游戏中的实力属于底线的级别，但在分数竞速模式中却表现得异常活跃，这全都多亏了她的 236A/B/A+B 以及一击必杀技，以下推荐一种不是百分之百能打通该模式但是成功率较高的方法供读者参考。第一小局开场后立即用（5B）→ 5C → 236A 的连段将对手打至版边，因为开局后对手几乎都会无脑地冲过来进攻，因此被这招连段命中的几率非常大，就算被对手防住也能将对方推开一段距离，之后就可以在远距离一直使用 236A/B 来消耗对手的体力，能量充足时还能用 236A+B 来限制对手的行动，惟一需要注意的是当个别角色如白钟直斗的能量在 50% 以上时可能会使用超必杀技，玩家需要有所防备。拿下第一小局后，第二小局开场后立即使用金 Burst 来换取 100% 的能量，然后等对手靠近后使用当身属性的一击必杀技（对手为雪子等远程角色时也可以直接在远处发动），顺利的话会直接取胜，如果当身失败的话，就重复第一小局时的 236A/B/A+B 战术，当能量再次蓄到 100% 时可以考虑再用一击必杀碰碰运气。

Q 我的 PS3 是第一代薄机，最近在玩游戏时偶尔会突然发出哔哔哔的声音，然后自动关机，指示灯闪烁红色，请问这表示什么啊？（上海 无名的法老王）

A 你遇到的可能是黄灯的先兆，黄灯是指 PS3 内部硬件过热导致变形的情况，一旦出现了黄灯，预示着 PS3 将面临报废的危机，症状是开机的灯会变成黄色，征兆一般是突然死机，重启之后就会看见黄灯了。不过这个事件发生的概率非常的低，只要不是没日没夜开着 PS3 玩游戏，一般不会发生这种情况的。建议你到有提供维修服务的店铺中将 PS3 拆开，清理一下散热系统。

我是学生党，前作《北斗无双》的评价虽然不高，但因为花了几百块钱，所以为了值回票价，也打了几百小时，听说《真·北斗无双》是前作的加强版，我在考虑要不买张二手的游戏回来打打奖杯，各位小编觉得值得买吗？（内蒙 树袋熊）

本作的白金十分简单，但需要注意的是有两个在线奖杯，而且本作是有联机码设定的，买二手游戏时需要注意。白金预计花费的时间应该在 50 ~ 60 小时，可谓不短。全部奖杯均不限难度，可以将难度调至最低进行。

《大神 绝景版》中"九死一生"这个奖杯要如何才能获得？我听别人说是流程奖杯，但为何我通关了也没拿到呢？（北京 扶墙看海）

这个奖杯是在离开破难船时才有机会获得，获得条件是顺利游回岸边，不被追赶的水龙吃掉。其实只要不饶远路直奔岸边的话是不会被水龙追上的，或者可以用神业在水面上画出莲花来制造通路。

《PS3 专辑 20》上的《铁拳 TT2》攻略太棒了！不过角色攻略的内容太少看不过瘾，我很喜欢风间飞鸟这个角色，但总是被洛和史蒂夫这一类角色压住打还不了手，她出手太慢了，有没有什么好办法？（重庆 吃货一生推）

首先说明一下，本作中绝大部分角色的 LP 发生速度都是 10 帧，所以不存在出手慢这种说法。飞鸟是一个压不住的角色，她的最大优点之一就是防御能力强。有按住 4LP+LK 不放的长时间返技，有对应慢速二择和下段技的 2WK，有一边侧移一边攻击的横移动中 RP，有对应投技和下段的 4LK，以及无确反的安全勾拳 3RP。你被压制住的原因十有八九是因为防了对手的加帧技，导致招式发生速度比对手慢了一些。这种情况下不妨用用返技，或者是横移动中 RP，说不定会有奇效。顺便一提，当你习得用移动让对手招式挥空的技巧后，游戏中数一数二的中段突进确反技 6RP 也能让你感受到飞鸟的魅力所在。

▲第二部中长大后的琳儿也是可使用的角色，作为加强版而言本作的诚意还是值得肯定的。

近来在打《第2次超级机器人大战 原创世纪》，钱总是不够用啊，看到网上有人说用金手指修改金钱是不会被官方封号的，是这样的吗？（杭州 石の海）

虽然现在并没有官方因为玩家使用金手指而封号的个案，但现在没有不等于日后没有，奉劝玩家还是不要与修改沾边，另外本期的攻略中有介绍机战的快速刷钱法，玩家不妨参考一下，此法只需花点时间，但绝对安全、实用、高效。

《生化危机 6》的视角好糟糕啊，可视范围太小老是打着打着就被丧尸莫名其妙地咬了，听朋友说可以调整可视范围，可是为啥我在游戏里找不到这个设置选项？（江门 摔跤手）

目前 PS3 的所有服务器都更新了本作的补丁，注意这个补丁是在进入游戏的时候才会提示自动更新。补丁的主要内容为增加了艾达篇的 2P 同伴，也就是说玩艾达篇时也可以和朋友合作攻关啦。另一个更新的要素就是在主菜单的 OPTION 选项中的 CAMERA 一览里追加了调整可视范围，只要将默认的数值往大的调，那么就可以增加在游戏时的可视范围了。

《无尽传说 2》里面有没有隐藏角色呢？小萝莉爱露能不能上场战斗啊？（南京 祥子）

游戏中可以使用的角色一共 9 人，没有隐藏角色，但是通关之后在隐藏迷宫"无明の灵异"中能用古之铃切换成其他 NPC 的外形服装，比如伊巴尔、诺娃（追债娘）、四象刃等，其中也包括了爱露。穿上这件服装之后就能看到爱露出场战斗啦，当然本质上还是原来的角色，所以无论招式动作还是声音都没变（将男性角色的外形换成爱露会显得很违和）。

■如果想用真正的爱露，期待《无尽传说 3》吧。

《刺客信条 Ⅲ》的最后一个武装船合约任务的附加条件好难达成，上面说要通过打弱点的方式把全部三艘船击沉，每次我不是开炮的时候直接把它们打沉了，就是被它们给打死了。是不是因为我的战船炮弹威力太大了？可是我的战船已经全部升级过了啊！有什么办法能过啊？（武汉 蕾娜斯）

这个场景风浪巨大，敌人火力猛，在击中这三艘船之前还要打一些杂鱼，即使是重新挑战也破坏节奏。弱点在敌人的船头，有玩家提议用旋转枪一直打到船头弱点出现，但这个方法并不好用，耗时长容易被敌人击沉。这里推荐的方法是，先切换成锁链炮，把三艘船全部打瘫，这样当我们的战船驶入他们的攻击范围时还是会遭到攻击，但已经比之前好很多了。接下来要做的就是频繁躲避敌人的攻击，开到敌人战船的船头正前方去，用自己侧面的大炮齐射船头（只打船头，用最普通的炮弹），差不多两三次就能轰出弱点，瞄准解决就行。这个过程可能耗时稍微长点，但是绝对稳妥，因为只打船头很难把对手击沉，即使你的战船是完全升级过的。

▲能够按住不放延长时间的返技，相比一般短时间的返技更有威胁，这也成了飞鸟在防御面相比其他角色而言的最大优势。

2013:SCE第一方总动员

《战神 超凡》、《末日余生》、《Beyond: Two Souls》……SCE最强的几个第一方和第二方团队都将在2013年推出他们的旗舰大作，而这仅仅是上半年的发售计划，更加重要的下半年将有更多大作登场。2013年是传说中的次世代主机上市之年，也将是PS3的大丰收之年。

虽然PS3给索尼造成了数十亿美元的亏损，但是在困境中也激发了SCE第一方最强的创造力。SCE WWS无疑是目前业界实力数一数二的开发商。2013年，SCE WWS旗下的十几家工作室以及与之相关的数十家第二方工作室，将为PS3玩家献上次世代来临前最后的饕餮盛宴！

文 清国清城
编 星夜 美编 NINA

后来居上，稳坐头位

2009年PS3以1300万台的销量超越X360，开始了追赶X360的历程。近年来，PS3的年销量一直在X360之上。虽然在美国X360的销量与PS3相比一直是遥遥领先，从而给人以PS3在三大主机中垫底的错觉。实际上，因为欧洲市场比较分散，一直缺少对整个欧洲地区的销量统计，而PS3在欧洲有着明显的优势，加上在日本的绝对领先，三年来PS3全球销量一直是比X360高的。所以二者的累计销量差距在不断缩小，目前X360累计销量约7420万台，而PS3为7240万台。2012年虽然PS3与X360的销量都在下降，而X360方面有《光环4》这个超大作助阵，但是PS3仍以1189万台的销量保持领先，比X360高出140万台。预计在2013年内，PS3的累计销量将正式追平X360。

2011年PS3以1412万台的销量首次问鼎全球主机销量榜首，高于X360的同时，也高于3DS和Wii。2012年在家用机市场周期性衰退、3DS周期性上升的市场规律作用下，3DS成为全年最畅销的主机，不过PS3仍是最畅销的电视游戏机。2012年Wii的销量已跌到500万台，预计到2013年，Wii的销量将可以忽略不计。而Wii U的表现很不乐观，年末商战期间软硬件销量都远远低于预期。在最具标志性意义的圣诞节当周，3DS以66.5万台的全球销量夺冠，而PS3以59.95万台的销量紧随其后，远远超过排名第三的X360（42.18万），Wii U当周销量更是只有23.8万台。要知道，传统上圣诞节是任天堂最活跃的时期，因为圣诞节最畅销的游戏软硬件通常是适合低龄玩家的，任天堂有着先天优势。当年惨败的NGC，也曾在圣诞节战胜过PS2。而这次圣诞商战Wii U的销量竟然不到PS3的四成。可以想像，在首发的风头过后，进入到任天堂不占优势的平常销售时期，Wii U的销量几乎没有超过PS3的

可能。而微软在2013年的重点将会是X720，又缺少《光环4》那样的大作，销量不大可能反超PS3。因此预计PS3仍将是2013年最畅销的电视游戏机。

多种可靠渠道都指出微软将于E3 2013正式公布X720，预计年底发售。而PS3的上市时间应该是2014年。但是为了不让微软独美，索尼应该也会在E3展上公开PS4，哪怕只是E3 2005那样的CG动画大联播。

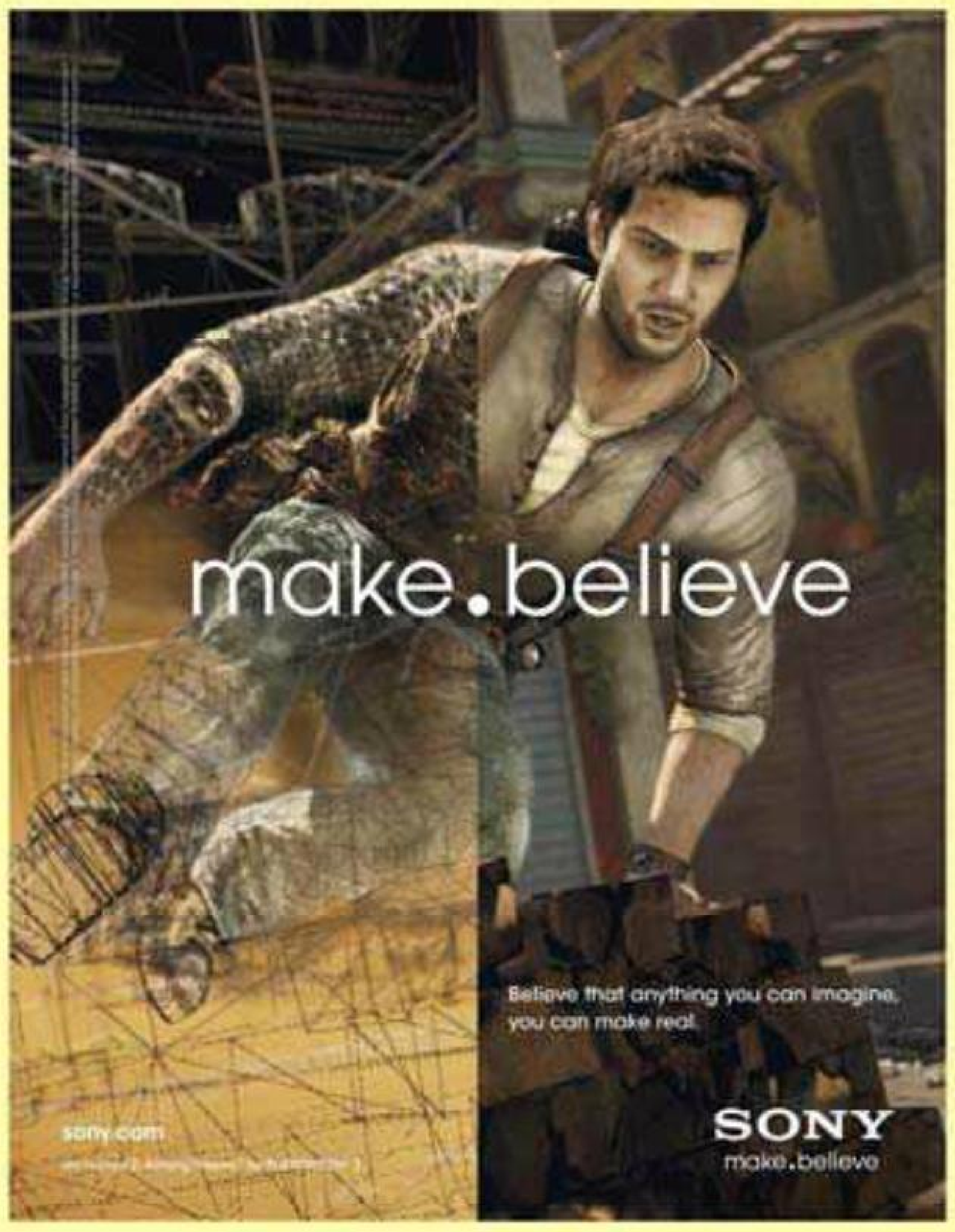
从财务角度分析，索尼应该不会在2013年推出PS4。因为投放新主机要耗费大量资金，做的是赔本生意。而盈利才是当前索尼的首要目标。PS3从2011年开始已经在盈利，把重点放在PS3身上才是实现盈利的希望所在。与其赔钱和微软争夺次世代市场份额，让自己处境更加恶化，甚至面临破产危机，倒不如全面增强盈利业务，延长PS3的寿命。

从2013年的游戏阵容也可以看出索尼的重点仍然放在PS3。这一年将会有PS3有史以来最强大的第一方大作阵容，也有不少日系第三方独占大作，包括《真・三国无双7》、《海贼无双2》、《王国之心HD 1.5混合版》等，另外还有开发度未明的《最终幻想X 高清版》和《最终幻想Versus XIII》。至少在已知的游戏阵容中，PS3有着超过所有对手的明显优势。

不过从两年来PS3的销量走势来看，本世代主机已经饱和，PS3的销量跌势难以逆转，大作频发只能减缓销量的下跌，而难以在生命周期的末期阶段反规律上升。这种趋势对推出PS4、提高总销售额提出了客观需要。不过PS4不可能像PS3一样亏本卖，索尼会以合理成本为前提决定PS4的性能配置，也不会像过去一样研发自己的独有技术，而是使用现成的、高良品率的零部件。

对次世代主机的另一层担忧是游戏开发成本太高，而在新主机上市初期，因为装机量太少，无论游戏做得有多好，销量都不会太高。要解决高成本、低装机量的难题，惟一的解决之道就是跨世代，即开发PS4版的同时，也做一个PS3版，PS3版将会是初期销量主力。SCE WWS旗下工作室中，顽皮狗、Guerrilla Games等都有可能已经在制作PS4/PS3跨平台的游戏。这会让已经有PS3的玩家们不急着购入PS4，对PS4销量的增长不利，但只要PS4本身有硬件销售利润，软件销量也能得到保证，世代过渡期延长也无妨。毕竟，盈利才是主要目的。

索尼也将通过加大与第二方开发商的合作增加PS3的独占游戏。6年来，索尼不仅大大增强了第一方游戏开发实力，也培养了第二方独立游戏开发商。以SCE Santa Monica工作室为主，索尼签约了许多创新实力出色的工作室，为PSN创造了大批充满艺术气息的高分作品。SCE对小开发商给予的关怀与自由在业界有口皆碑，由此诞生的《像素垃圾》、《花》、《行》等游戏为PSN创造了成长的动力。已成为SCE重要利润来源的PSN，更将在未来的次世代大战中扮演关键角色。

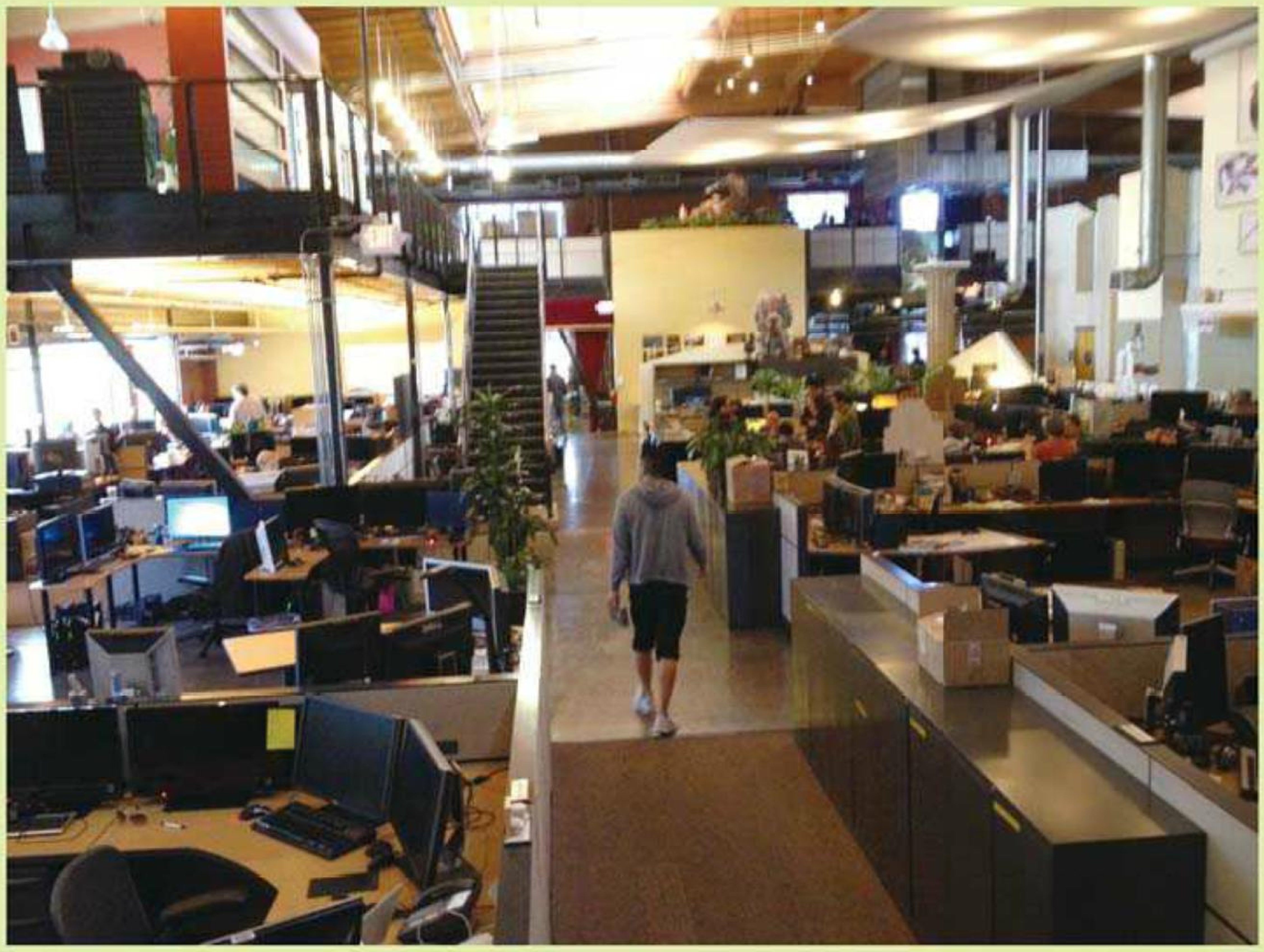


▲2013年将会有不少日系第三方独占大作等待PS3玩家。

SCE Santa Monica：孵化艺术

SCE Santa Monica的成功秘诀是什么？华人游戏设计大师陈星汉最为清楚，他回忆起当年的一件小事："我至今还清楚记得，就在《花》原定发售日的两个月之前，我们告诉索尼'我们会在12月份发售'，他们对我说'我们觉得如果多给两个月的时间能把这游戏做得更好，那么就把这钱拿走吧，把它做得更好一点！'"

在游戏业界，大发行商与小开发商之间能有多少这样的对话？更何况是这种"要传达爱的游戏"。在其他绝大多数发行商那里，这种游戏不仅得不到那样宽厚的待遇，恐怕根本就入不了他们的法眼。将游戏质量放在第一位，而不是在预算、时间上斤斤计较，这就是SCE Santa Monica成功的原因。



几年前，陈星汉与SCE Santa Monica签了三款游戏，即《花》、《流》与《行》，陈星汉笑道，这三款游戏都没有准时交货。"我能够想像这对Activision或者微软来说可能是完全没商量的。他们会斩钉截铁地说我们要在这一天上市。"更夸张的是，《行》原本预计一年内完成，结果开发了三年时间，换作其他发行商，这样的游戏肯定早就被取消了。令人遗憾的是，在三款游戏的合同到期后，陈星汉没有与索尼续约，而是打算跨平台发展，目前已经在寻找新合作伙伴。但这与SCE Santa Monica无关，陈星汉对其宽厚的态度心怀感恩，只是他对未来的发展有更大的打算，需要在覆盖面更广的平台上实现梦想。

对于普通玩家来说，SCE Santa Monica可能只是一个开发《战神》的工作室，实际上它也是一个发行机构，除了内部开发《战神》这个主力系列之外，还为小团队提供资金，让他们为PS系主机开发独具创意的游戏，迄今为止，其最大成就就是培养了陈星汉的thatgamecompany。

Santa Monica工作室的运作方式代表了SCE增强第一方游戏实力的全新尝试，即由实力强大的工作室"孵化"新项目和新团队。在thatgamecompany之外，2012年SCE第

一方重点大作《PS 全明星大乱斗》也是由 Santa Monica 工作室“孵化”的。SuperBot 是一个员工总数达到百人的大团队，其资金主要来自索尼。SCE Santa Monica 工作室主管 Shannon Studstill 说：“有太多正在茁壮成长的创意人才，而我们也一直在寻找新方法推动此媒介的发展。我们在大学里到处寻找，有时候甚至找到中学去了，我们会把他们带到这里，看看他们能做出什么。我们打算将这种孵化项目不断发展壮大。”

挖掘新人不是什么新鲜事，但索尼的不同之处是提供了充分的自由，并提供其他发行商无法企及的技术与资金支持。当然，这也意味着成本更高，需要更大的耐心。而且最终做出来的产品是否成功也没有保障。但是如果没有这种信任，就不会有《行》这样的伟大之作诞生。

Studstill 说：“每个团队和团队里的每一个人都是不同的，有不同的文化和不同的个性。我们要做的是了解他们，明白谁是创意理念的指引者（通常是创意总监），然后围绕此人给予其所需的支持。”SCE Santa Monica 并非对独立工作室的游戏完全不过问，有时也会深入到开发过程中提供帮助。陈星汉说：“索尼一直都非常支持我们，我不知道他们和别人是怎么合作的，总之我们之间的关系非常好。我认为可能是我们之间的 DNA 比较接近，我们都想开发不仅吸引年轻一代，也给成年人以出色体验的游戏。我们要做的是 30、35 岁的人也感到钦佩的游戏，我想跟任天堂或微软谈这个就没什么意义了。”

游戏业界普遍缺乏女性，很多游戏工作室几乎没有女性开发人员。创造了《战神》的 SCE Santa Monica 按说更应该是个全男性的团队，而事实是这家工作室里的女性比例比很多公司都高。Studstill 说：“我可以跟你说，索尼 Santa Monica 目前有大约 22 ~ 24% 的女性。我对此很自豪，希望继续提高女性比例。我们希望让公众知道女性在游戏行业里大有可为，相信可以在高中或大学里对此进行宣扬。”

如果说 SCE Santa Monica 存在问题，那就是对独立工作室的宽松管理本身对其产生了负面影响。宽松的约束有利于独立工作室创造出精品，但是像陈星汉那样约满单飞的情况也是在所难免。不过索尼已经从三款游戏的独占合同中获得了足够的回报。也证明了这种运营方式是可以长期维持的。相信未来 SCE Santa Monica 工作室会孵化出更多与《行》一样收获无数大奖的优质独立游戏，继续为 PS3 赋予独一无二的艺术气息。

Santa Monica关联工作室

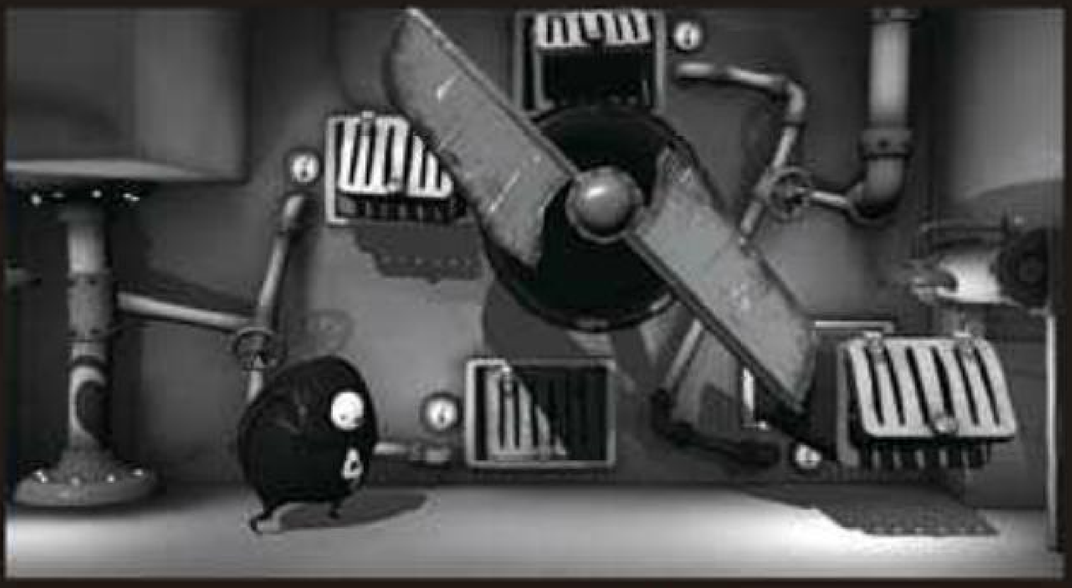
Thatgamecompany

虽然陈星汉已明确表示 Thatgamecompany 今后有意跨平台发展，但这并不代表 PS3 玩家再也玩不到他的游戏。在《行》发售后，Thatgamecompany 的多名核心成员离职，包括陈星汉的合伙人 Kellee Santiago。不过也有一些有实力的合作伙伴加入。《战神》创造者 David Jaffe 在圣诞节期间透露他正在与陈星汉合作进行一个新项目，一个代表商业大作，一个代表艺术大作，他们的激情碰撞会创造出怎样的精品呢?

Fun Bits Interactive

2012 年 2 月 22 日在 PSV 上推出的《逃脱计划（Escape Plan）》以其全黑白的画面而给人留下深刻印象。游戏充满创意，幽默而不乏血腥，聪明地利用了 PSV 的操作特性，关卡设计也充满想像力，被 IGN 等媒体盛赞。

位于西雅图的 Fun Bits 是索尼的长期合作伙伴，他们的另一个代表作是与 Titan 工作室一起开发的《胖公主》。目前 Fun Bits 的主要



精力放在 PSV 游戏上，不过因为 PSV 的游戏销量不佳，今后其作品可能会采取 PS3/PSV 跨平台的方式推出。

Ready at Dawn

创办于 2003 年的 Ready at Dawn，是由几位前顽皮狗成员组建，此后在 SCE Santa Monica 的支持下，一直为 PSP 开发游戏。接连制作了《达斯特》、《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》后，Ready at Dawn 表示他们不想再做掌机游戏，想要进军电视游戏。因为在欧美做掌机游戏很难出头，而实力强大的 Ready at Dawn 认为自己完全能做出 3A 级家用机大作。

从 2009 年开始，Ready at Dawn 集中力量打造全新游戏引擎，这款“Ready At Dawn”引擎主要围绕家用机平台，加入了一些第三方工具，将会是相当易用的引擎。2012 年初，Ready at Dawn 开始为一款“第三人称视点动作冒险游戏”招聘开发人员，该作“面向次世代家用机”。该公司创始人 Ru Weerasuriya 表示，他们不想依靠其他人的游戏品牌，正在开发的是一款原创新作。

Q-Games

2001 年成立的 Q-Games 最初主要是为微软、索尼等客户开发后台技术，此后因为一款《像素垃圾》而成名，与索尼合作了多个游戏项目之后，成为由 SCE Santa Monica 统领的第二方游戏工作室之一。Q-Games 虽然主要与 SCE Santa Monica 合作，但该公司其实在日本京都，是一群欧美人士在日本开办的工作室。2012 年 11 月，Q-Games 宣布今后不再只为索尼开发游戏，其最新作“1-6”是一款 PC 游戏。不过 Q-Games 总裁 Dylan Cuthbert 表示，他们仍然在与索尼密切合作，“1-6”只是因其游戏特色的需要而选择了 PC 平台。

LightBox Interactive

由前 Incognito Entertainment 成员创办的游戏工作室，成立于 2009 年 1 月，开发了《战鹰》、《烈火战车 BLACK》、《怪兽大战》等游戏。2009 年从盐湖城搬到德州奥斯汀。过去多年来，LightBox 与索尼之间签署了为期多年、涵盖多款游戏的独家发行协议，但是此协议在 2012 年 10 月份到期。由于《星际战鹰》表现不佳，索尼没有与其续约，这导致 LightBox 难以为继，声明公布的第二天就裁员 24 人。目前 LightBox 已经决定转型为开发 iOS 游戏。

Queasy Games

加拿大多伦多开发商 Queasy Games 开发的《声与形（Sound Shapes）》是 2012 年 Santa Monica 工作室合作项目中的又一个高评价之作，这款 PS3/PSV 跨平台游戏将音乐要

素与平台动作游戏巧妙结合，在 E3 2011 公布之后就被 IGN、1UP 等权威游戏媒体提名为“展会最佳游戏”这种超重量级奖项，最后成功获得 E3 官方游戏批评家大奖的最佳掌机游戏和最佳休闲游戏大奖。Queasy Games 从此一举成名。创意出众的 Queasy Games 目前正处于高速发展期，目前已有全新创意的新作正在开发中。

Giant Sparrow

Giant Sparrow 开发的《The Unfinished Swan》是索尼的艺术眼光优于大多数对手的经典案例之一。早在 2008 年 2 月，Giant Sparrow 就开始制作《The Unfinished Swan》，当时是用微软提供的 XNA 工具，但是该作没有被微软看中，反而是参加了独立游戏节之后，被索尼看中，签约成为其孵化计划的参与者，由 SCE Santa Monica 工作室提供资金、办公场地、设备和技术支援。2012 年 10 月发售的《The Unfinished

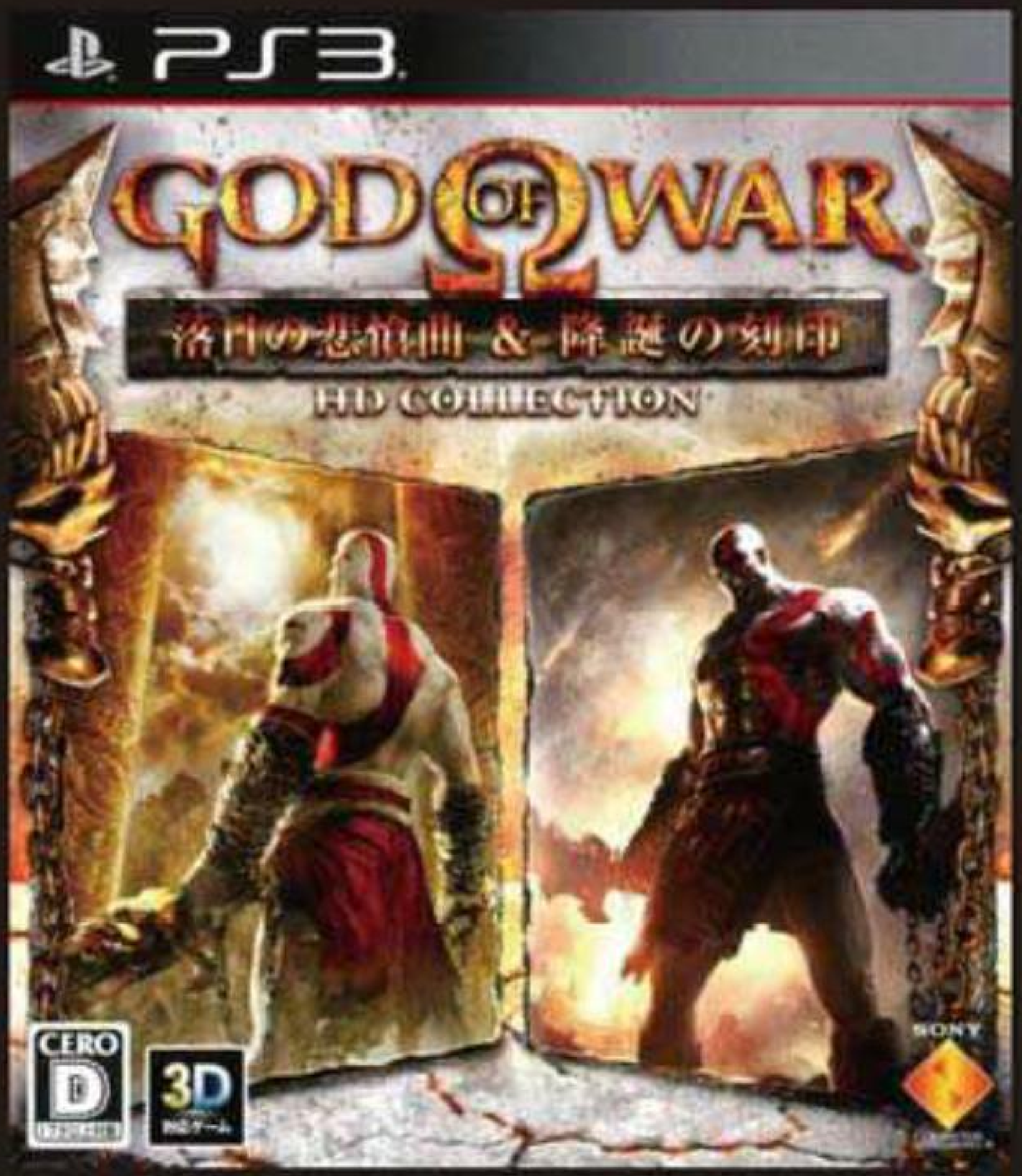
Swan》又是一个用黑白画面创造出强烈文艺范儿的游戏，成为业界的话题之作。与陈星汉一样，Giant Sparrow 与索尼签署了 3 款游戏协议，《The Unfinished Swan》只是第一款。不少业界人士都认为 Giant Sparrow 可以说是 Thatgamecompany 最好的替补。

SuperBot Entertainment

员工总数超过 100 的 SuperBot Entertainment 是目前索尼重点扶持的一个工作室，SCE Santa Monica 工作室主管 Shannon Studstill 亲自牵头成立，于 2009 年成立之日起就在不断扩张，他们还挖走了美国 Capcom 的社区经理 Seth Killian。《PS 全明星大乱斗》是对 SCE 第一方力量的展示，也通过角色合作加强了与第三方的关系。虽然核心玩家们对这种游戏不是很买账，但是业界对本作的评价不低。今后 SuperBot 可能会继续开发围绕角色价值的游戏。

Bluepoint Games

德州奥斯汀的 Bluepoint Games 是由多位业界著名游戏制作人合伙创办的游戏工作室，总裁 Andy O'Neil 曾是“《银河战士 Prime》系列”的首席技术工程师，但是公司成立后，却不是与任天堂合作，而是选择了索尼。2006 年他们推出的《Blast Factor》是 PS3 最早的两款下载游戏之一。此后 Bluepoint 一直是索尼忠诚的第二方游戏开发商。当索尼启动高清游戏移植计划之后，Bluepoint 更是成为主力军。2009 年发售的《战神高清合集》成为最畅销的 HD 移植游戏，销量竟然超过了 240 万套。本作的大热卖掀起了 PS3 的 HD 移植游戏热潮，第三方纷纷加入。但无论是哪家推出的 PS3 HD 移植游戏，都无法达到《战神高清合集》的高度。Bluepoint 经手的 HD 移植游戏才是公认最用心制作的。他们的下一款游戏《ICO& 汪达与巨像 高清合集》也获得业界盛赞。因其出色表现，索尼还将其引荐给 Konami，制作了再次获得大好评的《潜龙谍影 高清合集》。今后 Bluepoint 也将继续开发高品质的高清移植游戏，因为《潜龙谍影 高清合集》的成功合作，Bluepoint 可能会接手一些第三方游戏的 PS3 版高清移植。



顽皮狗：末日余生

《未知海域 2》完成之后，为了让那些表现出色的员工有更大的晋升机会，为了让有想法的开发人员能负责更重要的工作，顽皮狗工作室决定再成立一个开发小组。于是顽皮狗被分为了两个制作组，一个接着开发《未知海域 3》，另一个开始构思全新作品。他们本来打算开发 PS3 的《杰克与达斯特》新作，但是他们意识到在 PS3 上更加成人化的游戏更受欢迎，《杰克与达斯特》的时代可能已经过去了。于是他们的游戏主题变得越来越严肃，最后变成了完全原创的新作——这就是以劫后余生为背景的《末日余生》。

《末日余生》无疑是 2013 年最值得期待的 PS3 游戏之一，甚至不少网站将其评为 2013 年最期待大作。自从 2011 年底首次公布以来，本作将成为整个业界高度期待之作。而在 2012 年底，同样是在 Spike TV 的颁奖礼上，本作再度公开的新预告片表现出更强烈的大作气场。它既有《暴雨》般逼真的表情与感染力，又有《未知海域》般的大场面，同时似乎还有一些《荒野大救赎》的感觉。它究竟是一款怎样的游戏?

喜欢丧尸题材的玩家应该读一读 Max Brooks 的著作《丧尸生存指南》。虽然它是基于脱离现实的假设，但其中所说在丧尸末日之中求生的知识与技能都是严肃认真的，真实到让你看完之后感到恐怖，仿佛那样的情形有朝一日总会发生。你会不自觉地产生代入感，想像如果自己置身于那样的环境中该怎么办。这不是简单的到处开枪杀丧尸，也不是在商场里拿电锯肢解尸群。需要考虑的因素很多很复杂，大多数人绝对撑不了几天。

顽皮狗试图在《末日余生》中表达的，就是这种具体到细节的末日生存指南。

脾气暴躁的幸存者 Joel 和黑市业者 Tess 就是在末日环境中磨练出适者生存的性格，对他们来说，没有所谓正义与邪恶，为了生存，他们可以做一切卑劣之事。但是与他们同行的 14 岁少女 Ellie 会潜移默化地改变他们——同时也被他们改变。

Ellie 一直生活在隔离区里，那里是灾劫之后的美国领土上最后的避风港，在那里不用遭受外界的恐怖与狂暴。她以好奇与乐观的态度看待外面的世界。这个世界的大部分人口早已被寄生菌蚕食，还有一些人被变成了毫无意识的杀戮者。本作的剧本是由创意总监 Neil Druckmann 负责，为了让这个恐怖的世界显得更加真实，首先要让 Joel、Ellie 和 Tess 像真人一样显得有血有肉。

作为黑市交易者，Tess 所扮演的角色能在很大程度上反映这个末日世界里的人类百态。为了食物、水和各种补给品，人们互相残杀。在这个世界里，补给品决定了生死。拥有的生活必需品越多，就能活得越久，在隔离区里的地位就越高。

Tess 的配音和动作捕捉演员是 Annie Wersching，喜欢美剧的玩家对这个名字可能不会陌生——她曾在《24》中饰演了 Renee Walker。她说："她与 Joel 是伙伴，他们各有各的优势，她擅长谈判，做交易时很有用。然后 Ellie 进入到他们的生活，你会发现 Ellie 一点点变得不同。"这是 Wersching 首次参与游戏演出，她对于本作的剧本深度感到非常吃惊，她从未意识到游戏也能将角色塑造做到如此的深度。

Ellie 的饰演者是 Ashley Johnson，作为本作的关键角色，她将会改变 Joel 和 Tess。她绝不是那种制造麻烦的少女，与本作中大部分具有缺陷的多样化角色一样，她也有着与表面不同的个性另一面，同时也有着高于同龄人的智慧。

《末日余生》聘请了许多好莱坞的优秀人才。因为顽皮狗在《未知海域》上获得的知名度，很多演艺人员都乐于加盟。对于游戏这种新媒体，好莱坞艺人们再也不敢轻蔑视之。Druckmann 说："因为《未知海域》获得了许多表演和剧本大奖，所以更多艺人愿意加入，我们发现演员们越来越想参与游戏制作了。"

比起《未知海域》,《末日余生》在题材上就更有演员的发挥空间。Druckmann 明确表示《末日余生》的故事要提升整个游戏业界的叙事水平。为了营造更具感染力的游戏氛围，顽皮狗聘请了获得奥斯卡大奖的 Gustavo Santaolalla（代表作有《断背山》、《通天塔》）为本作谱曲。可以说本作完全是好莱坞大片级的制作阵容，加上顽皮狗的精英团队，本作必将成为 2013 "年度游戏"最具实力的候选作品之一。

2013 年 5 月《末日余生》发售后，顽皮狗仍然是 SCE 旗下最值得关注的工作室。要知道，在《末日余生》的团队之外，还有一个团队在 2011 年末完成《未知海域 3》之后一直在开发新作。经过一年半以上的开发时间，该作在 E3 2013 公开的可能性极高。其实一年多以来一直盛传顽皮狗正在开发 PS4 独占大作，作为索尼的头号猛将，由顽皮狗为 PS4 开发一个首发旗舰大作确实很有必要。不管是《未知海域 4》还是原创新作，只要是打上顽皮狗之名的游戏，都值得我们翘首以待。

Quantic Dream：心灵之旅

David Cage 是一个"讲故事的人"，比游戏业界的任何人都更善于在游戏中编织充满悬念的剧情。所以他最讨厌剧透，讨厌到恨不得将自己新作的任何细节都秘而不宣。他说："我的梦想是创造这样一款游戏，在发售之前一个字也不透露，玩家面对的一切都是未知的。这样能最大限度给予他们最好的体验。但就算是最有才华的导演与编剧都做不到。事实往往是说得越多才能更调动起大家的兴趣。"

为了让世界为《Beyond: Two Souls》而兴奋，David Cage 只能不断接受媒体的采访，一点一滴地透露本作的细节。E3 2012 本作的首个预告片中也包含了很大的信息量，至少表明其中有诸如超能力、火爆动作场面等要素，与《暴雨》是完全不同的游戏类型。同时为了让玩家在游戏时有更多的惊喜，David Cage 留下了更多的悬念。至少看完预告片之后，玩家除了知道这将会是一款好游戏之外，完全不知道这将会是一款怎样的游戏，会是怎样的玩法。惟一可以确定的是，它会像《暴雨》一样充满情感冲击力。

David Cage 说："《Beyond》比《暴雨》更国际化得多,《暴雨》发生在费城，而《Beyond》将发生在世界各地。虽然是以美国为主，你将探索更多地方，将在更多地方旅行。这不仅是地理上的旅行，更是心灵上的旅行。"

"情感"是 David Cage 作品永恒的主题。远远超越《暴雨》的动作演出，照片级真实的人物动作，Ellen Page 的精彩演出……这一切都是为情感而服务。David Cage 说："老实说，我与技术之间的关系很朦胧。我们在技术上投入了 15 年，40 多名工程师一直在进行技术与工具的改进——所以很难说技术不重要。但与此同时，技术只是一种工具，不能由其左右游戏体验。游戏体验应该是由剧本和情感来推动——技术是为其服务的。"

《Beyond》是超自然主题的冒险游戏，主角 Jodie Holmes 是一个被政府追捕的逃亡者。一直陪伴她左右的 Aiden 是一个幽灵般的存在，玩家会偶尔控制 Aiden 行动，比如让他到前方探风，偷听重要讲话，以及意念控制远方的物体和其他人物。在之前内部演示的 DEMO 中，可以看到 Jodie 从火车逃入林地，又被 SWAT 特警追进一座小镇，然后她发威，以惊人的超能力造成巨大破坏。

但是与 Quantic Dream 的其他游戏一样，本作的重点不在于动作，虽然本作中主要角

色的互动程度比《暴雨》高得多，开放度也更高。本作真正的要点在于其“情感”,何谓情感，David Cage 说“I 如果你所爱的人突然辞世，你就知道什么是死亡。突然之间，你所爱、所关心的人不复存在……这让我思考死亡，以及另一边的世界。我开始想像，会不会有某个人能看见别人无法看到的存在，并借此发现死后的世界。我不相信宗教中所描述的，所以我编造了自己的说法。”

Aiden 不像其他游戏里的伙伴或宠物，他像野兽般，一方面对 Jodie 过度保护，另一方面又有暴力本性，容易嫉妒，有强烈占有欲。他不明白人类的规则，对于生与死有不同的理解，他认为 Jodie 就是属于他的东西。而 Jodie 的梦想是当个普通人，但她没有选择，只能接受 Aiden,成为异类。David Cage 说“每个人心中都有一个 Aiden，我们需要忽略或接受，我们只能与之共存。”

自从入行以来，David Cage 做游戏的方式与其他制作人完全不同。在游戏开发初期阶段完全是他一个人的思考过程，他会独自开始写游戏，然后到了不得不告诉同事的时候，可能剧本已经写了 2000 多页了，那时一般已经过了一年时间。他写的不止是剧本,还有游戏的架构、游戏系统的组成等各个方面。David Cage 很不喜欢删东西,《暴雨》的原剧本到最后只删了两个片段,《Beyond》也是如此。本作在开发上最大的难度在于其多样性，不仅是游戏性非常丰富多样，游戏场景的规模与多样性也远远高于《暴雨》，本作中会有一些极其壮观的场景等待玩家探索。

《Beyond》采用了全新引擎。David Cage 表示，本来可以不用新引擎,《暴雨》的引擎完全够用，但是为了将游戏做到极致，Quantic Dream 决定冒险投入巨大的资源与预算研发全新引擎，能够做出许多高级渲染和特效，纵深感非常出色。全新动作引擎既提升了人物动作的真实感，又增强了玩家操作时的流畅度。Cage 说：“我们相信还可以将 PS3 再往前推，我们的主要目标是要摆脱大多数游戏里人物被玩家控制时机器人般的僵硬。我们拍摄了许多种动作捕捉，玩家控制时交织融入，玩家控制时会发现动作总是有点不一样，人物显得更鲜活，有多种移动方式，而不是传统的两步走循环。”

而这一切都是为情感而服务，Cage 要让玩家置身于 Jodie 的内心世界。“我的目的是让玩家吃惊，给予他们不知道自己想要的东西。我要创造的是情感之旅，我对给予他们‘乐趣’没什么兴趣，我要给予他们意义。我要挑战的不是他们的拇指，而是他们的心灵。也许这野心太大，也许这不是大多数人想要的。但这就是我自己对《Beyond》的目标：我要创造不同寻常的东西。”

SCEJ：创意主导

在 SCEA 乃至 SCEE 都推出了不少话题性大作之时，日本的 SCEJ 依然是碌碌无为。PS3 已发售六年多，除了《GT 赛车 5》之外，SCEJ 没有推出其他任何具有足够影响力的 PS3 游戏。在 2013 年，SCEJ 是否有拿得出手的 PS3 大作也是一个大大的问号。为何 SCEJ 的表现如此不堪? 这要从 SCE 的机构改革说起。

平井一夫成为 SCE 社长之后，对 SCE 进行了一次大规模的改革，其主要原则是 SCEE、SCEA 和 SCEJ 这三大地区分公司更加独立，基本自负盈亏，总公司不会提供资源。而且因为索尼集团自顾不暇，所以也不会有集团公司的资金援助。在自负盈亏的原则下，保证盈利性是各地区分公司所关心的首要问题。欧美以家用机游戏市场为主力，所以 SCEE 和 SCEA 可以投入大量人力物力开发 PS3 大作。但是日本市场多年来都是掌机唱主角，从盈利性角度来说，重点发展 PSP 才是硬道理。在 PSV 发售之后，SCEJ 社长河野弘也是明显倾向于 PSV，而较少在各种场合提到 PS3。

当然，技术力的落后也是 SCEJ 难以在 PS3 上有所作为的主要原因。日本的高清游戏开发人才匮乏，SCEJ 本身也缺乏在高端技术上的积累。从《GT 赛车 5》、《最后的守护者》等游戏困难重重的开发历程都可以看出 SCEJ 深受技术困扰。当年久多良木健率领硬件组研发 PS3 时，软件开发人员并未参与，结果是 SCEJ 第一方开发人员与外人一样无法驾驭 PS3。技术力缺失，加上预算匮乏，以及需要兼顾 PSP/PSV，导致 SCEJ 的 PS3 游戏一直供应不足。

在上田文人、海道贤仁等名制作人相继离去之后，Team ICO 几乎已名存实亡。虽然 SCE 已经让 Santa Monica 工作室辅助开发《最后的守护者》，但是 SCE 全球工作室总裁吉田修平已经明确表示“无法确定本作是否能在 2013 年发售”。

名义上，上田文人目前以独立制作人的身份帮助 Team ICO 完成《最后的守护者》。但是他既然用 7 年的时间都无法将该作做出哪怕一个 DEMO 出来，又如何能指望已经辞职的他能顺利将游戏做完? 而 Santa Monica 虽然实力强劲，但是过去几乎没有与日本方面合作的经验,《最后的守护者》交给他们之后,很可能是完全重做。吉田修平表示本作仍然存在许多难以克服的技术难题。

Polyphony Digital 这两年完全蛰伏，毫无新作消息。东日本大地震发生后，山内一典已经将 Polyphony 部分搬到了西边的福冈，要适应新环境可能要花一些时间。目前 Polyphony 是否在开发PS3游戏都是一个谜团。根据传统，在 PS 系新主机公布时，一定会有 Polyphony 的游戏用于展示其性能。目前 Polyphony 可能已经在开发 PS4 游戏,《GT 赛车 6》的对应平台或许是 PS4，PS3/PS4 跨平台的可能性也是存在的。不过目前赛车游戏的影响力在不断下

降，而且其进化空间越来越小，《GT 赛车 6》将很难像过去那样成为关注焦点。《GT 赛车 5》开发周期太长的主要原因是制作高模车需时太长，最后不得不减少高模车的比例才能勉强将游戏做完。如果进化到次世代，高模车需要做得更加精细，需要的时间将更长、成本更高，最后的总预算将高到难以想像，发售日也将一推再推。

对于 SCEJ 来说，更值得期待的也许是充满创意的小品级游戏。在科隆游戏展期间公布的《Rain》是一款很值得关注的 PSN 游戏，游戏讲述男孩醒来时在雨中看到了女孩的轮廓，他这才意识到自己身处神秘世界，他和眼前的女孩都是隐形人，只有通过雨水才能看到彼此的轮廓。游戏故事就是围绕这样一个通过雨水而显露出来的隐形世界。男孩与女孩的羁绊、静谧而迷蒙的场景感觉，这款《Rain》不禁令人想起《ICO》，自从公布以来，获得了许多玩家的盛赞与关注。几年来 SCEJ 推出了不少充满创意的游戏，但其中成功之作不多，这款充满上田文人韵味的《Rain》有望成为 SCEJ 的一次成功尝试。

Media Molecule：创意野心

开发《小小大星球》一代时，Media Molecule 的办公室位于英国吉尔福德的郊区，在一家小店的楼上。那里黑暗、拥挤、散发着臭汗味，不过这样的环境正是许多游戏工作室草创初期的共同特征。尽管那时的办公室简陋，27 人的 Media Molecule 在墙壁上挂了一些别致的画，还有走廊上的小彩灯，营造出相当温馨的环境。

6 年后，Media Molecule 已是索尼的一员，团队成员达到 47 人，分成两个项目组。他们的新办公楼位于市中心的办公楼群里，终于有一些现代化游戏工作室的模样。不过公司草创初期的企业文化仍在。每一个窗沿上都摆着一些折纸模型，天花板上吊着一些古典的灯罩，还有一些风格完全不搭调的扶手椅随处摆放着。在主楼层里还有一个小门，上面写着“超级秘密食橱”，还有一个房间专门用于每周举办的写生课，墙壁上贴满画稿。在这里，就算是一堆旧网线都显得充满艺术气息，被缠绕成各种有趣的形状。

▲Media Molecule的新办公室宽敞明亮，每个角落都充满艺术气息。

虽然是索尼的爱将，Media Molecule 工作室的身上流淌着微软旗下 Lionhead 的血缘，其创始人 Mark Healey、Alex Evans、David Smith 和 Kareem Ettouney 都是 Lionhead 的成员。回想起当年开发初代《小小大星球》的情形，Evans 说：“我们公司之外第一个玩到《小小大星球》的人是 Peter Molyneux，他玩过之后说，这游戏野心太大了。”

“有些人从保险的小项目做起，然后慢慢成长，这是可靠的做法。而我们目标高远，我们一直都知道自己想做的是大型 3A 级 PS3 标杆大作。”Evans 说。

一个新工作室的游戏，能够在初公布时就被定义为“开启游戏新时代”的标志性大作，如此殊荣让 Media Molecule 受宠若惊。在 GDC2007 之前，用谷歌搜索 littlebigplanet 没有任何搜索结果，而那一天之后，可以搜到 800 多万条结果。

◀乒乓球桌、彩色灯罩以及充满原始味道的木桌椅，Media Molecule的办公室可反映其随性而为的特色。

“创造”的概念并不稀奇，在 FC 时代就有《坦克大战》、《疯狂摩托车》等游戏可以自制关卡。但《小小大星球》是第一款将用户创造作为主要内容的游戏，本质上，它和 YouTube 与 Facebook 一样，都是一个依靠用户创造与分享的平台。经营游戏的网络社区比当初想像的更困难。

在续作成功推出，数百万个用户自创关卡出现之后，《小小大星球》如今是靠一个“虚拟工作室”来管理，其成员来自索尼旗下多个工作室以及其他开发商。Media Molecule 也偶尔参与，但他们的主要工作都放在新作上。在此过程中，Media Molecule 没有过度膨胀，仍然保持着小团队的精神。2010 年索尼收购了 Media Molecule，这非但没有改变他们的小公司属性，反而给了他们更大的创作自由，因为他们不用再担心财务方面的事。

2011 年 7 月，Media Molecule 发表声明，表示今后不再负责“《小小大星球》系列”的相关开发工作，今后将探索新创意。新作之一是 PSV 的《撕纸大冒险》，还有一个是未公布的全新作品。《撕纸大冒险》是一个有点《塞尔达传说》式冒险感觉的游戏，同时利用 PSV 的特性，以及“撕纸”这个创意主题，带来前所未有的游戏体验。而另一款全新作品将会是有着大胆创意的新形态游戏。Evans 说：“其实我很希望 Peter Molyneux 再来我们公司，玩一下我们的新作，然后说它的野心太大了！”

Sucker Punch Productions

1997 年 4 位微软电子邮件产品部门员工决定创业，他们在西雅图创办了 Sucker Punch 公司，第一款游戏对应平台是 N64，但他们的成名作是几年后在 PS2 上推出的《狡狐大冒险》。在 PS2 时代《狡狐大冒险》成为与《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》并立的三大平台动作游戏系列之一，进入 PS3 时代之后，Sucker Punch 又创造了备受好评的《无名英雄》。鉴于其出色表现，SCE 于 2011 年 8 月将其收购，成为 SCE 的第 16 个游戏工作室。如今 75 人的 Sucker Punch 仍然保持自治，继续保持同一时期只做一款游戏的传统。

从 2011 年 6 月《无名英雄 2》发售至今，已经过去了一年半，到 2013 年 E3 展召开时，Sucker Punch 的新作已经开发了两年的时间。

而《无名英雄 2》的开发周期总共只有 2 年，这款开发周期更长的新作应该不是《无名英雄 3》，而是原创新作。其实早在 2011 年 4 月《无名英雄 2》发售之前，Sucker Punch 发言人已经确认正在开发一款原创新作。在 2012 年中发布的招聘启事中透露，本作是一款“画面诱人、情感浓烈、代入感强”的动作游戏，相信很可能成为 2013 年末商战期间的 PS3 重点独占大作之一。

◀Sucker Punch Productions宽敞的用餐区。

Evolution Studios

随着赛车游戏的没落，整个英国的赛车游戏行业遭遇生存危机。英国是全球最大的赛车游戏开发基地，但是却缺乏与《GT 赛车》、《极品飞车》一样畅销的赛车大作，曾凭借《世界街头赛车》而辉煌一时的 Bizarre Creations、开发了《争分夺秒》的 Black Rock 等都相继倒闭。作为索尼在欧洲最重要的工作室之一，Evolution 工作室目前也是处境不妙。

在 PS3 发售初期，《机车风暴》曾是最重要的游戏之一，更是 PS3 欧洲首发游戏中最畅销的，累计销量超过 300 万套。之后两作，Evolution 工作室将游戏场面做得越来越火爆，刺激感不断增强。可惜这无法改变玩家对其兴趣减退的事实。火爆程度惊人的《机车风暴 启示录》销量很令人失望。此后两年，Evolution 工作室进入蛰伏状态。

2011 年 12 月，Evolution 工作室的 Matt Southern 对 Eurogamer 网站说：“今年对我们来说非常艰难，特别是年初的时候。我们制作了一款引以为傲的游戏，但是因为一些非常令人伤心的原因，它的销量不好。我很担心 Evolution 将就此结束。”《机车风暴 启示录》销量惨淡的其中一个原因，是在它发售时刚好赶上东日本大地震，这款灾难题材的游戏只能低调上市，由于缺乏宣传，游戏销量惨淡是难以避免的事。

尽管赛车游戏的市场很差，索尼并没有关闭给它造成巨大损失的 Evolution 工作室。紧接着索尼让 Evolution 开发 PSV/PS3 跨平台的《机车风暴 RC》。这款以遥控汽车为主题的游戏制作成本低得多，但是受题材所限，销量很难有惊喜。尽管如此，它总算保住了 Evolution。Southern 说：“我们都很兴奋，很快重振旗鼓。索尼在保护着我们，让我们继续实验新创意。”

在《机车风暴 RC》项目资金到位的同时，Evolution 将开发团队分成了三个组，一个负责《机车风暴 RC》，一个负责《机车风暴 启示录》发售后的 DLC 和多人模式，还有一个团队开始研究新创意。在恶劣的经济环境中，一个造成巨大损失的游戏工作室还能继续摸索新创意，这是十分罕见的，也说明了索尼对开发者们的厚待。

Evolution 第三个组的开发项目如今已进入全面制作阶段，另外两个组的成员在完成了各自的工作之后，应该也加入了该作的开发。因为《机车风暴》销量的不断下降，Evolution 的新作应该是原创新作。不过也有传闻说因为索尼关闭了利物浦工作室，他们的“《反重力赛车》系列”将交给 Evolution 接手。当然玩家更希望的是 Evolution 为我们带来令人兴奋的全新作品。也许 Evolution 会利用 PS4 的机会翻身。当年 PS3 刚公布时，《机车风暴》的预告片是最具话题性的预告片之一，此后成就了《机车风暴》一代的成功。相信在 PS4 公布之时，也会有 Evolution 再次进化的新作震撼玩家的眼球！

Guerrilla Games

在《未知海域》崛起之前，Guerrilla Games 一度成为 SCE 旗下最重要的游戏工作室。从《杀戮地带 2》的震撼公布，到随后三年业界的争议与关注，Guerrilla Games 被人们抱以太高的期待。《杀戮地带 2》并没有交出令人满意的答卷，而《杀戮地带 3》基本兑现了当年那段预告片的承诺，可惜区区 240 万套的销量对于一个曾被视为 PS3 代表作的游戏来说远远不够。2012 年 2 月，Guerrilla Games 的联合创始人 Arjan Brusse 宣布辞职，同时加入《死亡空间》开发商 Visceral Games（隶属于 EA 旗下）担任执行制作人。Guerrilla 正在进行整合，并试图通过新作重振旗鼓。

2012 圣诞节前，Guerrilla Games 的 Victor Zuylen 在 PS 官方博客上祝网友们圣诞快乐，发了一张圣诞贺卡，同时留言说：“2013 年将会是 Guerrilla 又一个重要年份——很可能是 2004 年我们推出《杀戮地带》一代以来最重要的一年。我们将会在未来公布更多详情。”

目前为止已确认的 2013 年 Guerrilla 作品只有一款 PSV 的《杀戮地带 雇佣兵》，而该作并非 Guerrilla 主力团队开发，而是由 Guerrilla 剑桥工作室（原 SCE 剑桥工作室）制作。显然这款游戏还没有资格让 2013 年成为 Guerrilla 最重要的一年。

早在 2010 年就已经确认 Guerrilla 正在开发一款原创新作，两年来 Guerrilla 为该作招聘了不少开发人员。不过也有报道说 Guerrilla 主力工作室正在开发的游戏就是《杀戮地带》新作，《EDGE》杂志的报道中说 Guerrilla Games 的大部分员工已经在开发《杀戮地带 4》，由前两作的 Steven Ter Heide 继续担任制作人。《EDGE》还引用了 Guerrilla 招聘人员 Adrian Smith 的话：“我们必须继续《杀戮地带》系列。”

《杀戮地带 4》也好，原创新作也罢，可以肯定的是 Guerrilla 的新作仍将以技术为第一生产力。《杀戮地带 3》号称发挥了 PS3 的全部潜能，如果新作仍是 PS3 版，可能不会有明显进步，但如果是 PS4 游戏，则另当别论。既然 2013 将会是 Guerrilla 有史以来最重要的一年，那么可以大胆推测在 PS4 公布之时，Guerrilla 将历史重演，公开一款画面强到不可思议的新作，从此继续成为业界话题。

◀Guerrilla Games充满创意的圣诞贺卡。

文 藤曦 美编 一刀

■网友设计的 PS4 假想图。

迎接PS4：你需要知道的一切

据估算，索尼在 PS3 的身上至少损失了 50 亿美元。PS3 已注定成为一部不可能收回投资的主机。主机的高性能之争对于硬件商来说是烧钱的行为，略占优势的 X360 也亏损了 30 亿美元。

本世代主机的生命周期被拉长，无非是因为亏损太大，只有通过延长生命周期来弥补前些年的损失。毕竟目前 PS3 和 X360 都早已进入盈利阶段。如果可以这样一直盈利下去，索尼也许宁愿永远不推出 PS4。但在这个行业里，往往是身不由己。进入 2013 年后，各种可靠消息渠道纷纷出现次世代主机的详细情报，X720 年内上市几乎已被确定，而 PS4 也可能在 2013 年底或 2014 年初上市。

令人兴奋的次世代大战将再次爆发！

平稳的世代过渡

PS3 的出货量在 2011 年接近 1500 万台，达到了历史最高值。2012 年减少了 300 万台，而 X360 的出货量降低速度更快。显然本世代主机已经进入了衰退期，Kinect、Move 等都无法改变市场饱和的事实，主机销量的不断降低将会是无可逆转的趋势。如今只有推出新主机才能创造新需求，促进业界的发展。微软已经先行一步，X720 基本上可以确定会在 E3 2013 亮相，2013 年内发售。当年被 X360 领先一年发售，已经给 PS3 造成巨大的负面影响，主要表现为第三方将 X360 作为主力游戏平台，多数游戏以开发 X360 版为优先，导致 PS3 版的表现相对较差。在游戏业界，抢占先机有着极其重要的意义。如果 PS4 的发售时间比 X720 晚太多，期待次世代的索饭们可能也会耐不住诱惑而购买，索尼会损失大量潜在用户，PS4 可能再也追不上 X720。因为这些原因，无论索尼的资金多么紧张，都只能硬着头皮上，PS4 至少应该在 2014 年内发售。而且为了避免被微软完全抢了风头，在 E3 2013 的发布会上，索尼应该会公布 PS4。

不管 PS4 是在 2013 年还是 2014 年发售,都不影响 PS3 的“十年生命周期”。在 PS4 发售后，仍然会有足够多的 PS3 游戏推出，PS3 将会与 PS4 长期并存，到 2016 年应该还会有最新 PS3 大作可玩。这是由当今的业界处境决定的。由于游戏制作成本飙升，本世代游戏的成本已普遍提高到 3000 万美元以上。到 PS4/X720 时代，游戏平均开发成本至少翻番。如果说本世代游戏至少要销量过百万才能保本，那么次世代游戏至少要两百万套以上的销量才能保本。而 3A 级大作可能要 500 万套以上的销量才能收回投资。目前 PS3 和 X360 的总装机量约 1.5 亿台，而每年《COD》最新作的销量大约可以达到 2500 万套，也就是说这种十年难得一见的顶尖游戏系列也就只有六分之一的玩家购买。照此推算，要在次世代主机上达到 500 万套销

量，至少要有3000万台的装机量。而这只是极个别游戏能够达到。至少要有4000万以上的装机量才能勉强维持次世代大作。PS4+X720至少需要两年时间才能达到这一数字。在此之前，大部分次世代游戏必须要同时推出PS3/X360版，否则必将血本无归。如果次世代游戏都有PS3/X360版，玩家购买次世代主机的意愿将会降低，导致次世代主机的销售速度比X360和PS3初期更慢，达到4000万销量的时间将会更长。游戏厂商们也将更加长时间地依赖本世代主机，所以PS3再战三年毫无压力。

PS3与X360造成了总计80亿美元以上的亏损，证明了传统游戏机的商业模式已无法维持。越是特别的专属硬件架构，造成的亏损就越大。只有尽可能朝着主流PC硬件架构靠拢，才能最大限度控制硬件成本，并降低软件开发难度。目前正处于水深火热之中的索尼，绝对经不起再一次的PS3式亏损。一方面次世代主机势在必行，另一方面又要避免亏损，惟一的办法就是用现成的技术把PS4打造成类似于PC的主机，这一方面可以降低研发费用，另一方面可以降低零部件成本。实际上，业界早有传闻说X720可能就是一部专为客厅准备的PC，采用类似于Windows8的操作系统，提供多样化的娱乐功能。PS4也将采用当今主流的PC架构，在游戏与多媒体应用方面进行优化。其性能不会太夸张，将优先考虑性价比，不会采取亏本卖主机的传统经营模式。

据《华尔街日报》报道，索尼曾打算让PS4抛弃光驱，成为一部完全通过下载方式发行游戏的主机，但是最终放弃此计划，继续为PS4配上了光驱。主要原因无非还是考虑到普通家庭的网络带宽以及游戏容量问题。PS4时代的游戏容量将普遍在50GB以上，即使拥有百兆带宽，下载起来也是相当吃力的。更何况拥有百兆带宽的美国家庭比例并不高。而且还要考虑到游戏收藏的问题。因为硬盘空间毕竟有限，几款游戏就能将硬盘填满，之后要想再下载新作就只有删掉老游戏，今后想再玩就只能继续下载，造成诸多不便。对于喜欢收藏的玩家来说，没有精美的游戏包装盒、华丽的限定版，将会是很大的遗憾。

虽然光驱仍在，但PS4对网络的依赖度也将提高，多媒体的存在感将进一步增强。索尼目前正在联合多家内容供应商打造“索尼频道”，为观众提供一站式娱乐内容，在传统电视频道的基础上增加互动功能。今后通过PS4乃至索尼的手机和平板电脑，都可以访问索尼频道。PS4搭载的将不止是索尼频道，还会有许多主要电视频道，其功能将与电视机顶盒更加接近。索尼也在与一些有线电视网络运营商们合作，有可能向他们提供PS4作为今后的标准机顶盒。用户只要签约多交几年的有线电视费，就可以廉价或者免费将家里的老机顶盒换成PS4。美国的有线电视费一般每月在50美元以上，有足够的余裕推广免费合约机。这也是让PS4实现迅速普及的最有效方法。索尼还可以利用其旗下强大的影视部门，发挥其对手所欠缺的优势。

名称 | 也许不是PS4

关于次世代PlayStation的名称，目前惟一可以确定的是会保留“PlayStation”的商标，当然这是毋庸置疑的，但正式名称很可能不是PS4。所谓凡事不过三，这在很多领域都是客观存在的，比如很多电影超过三部曲之后就很少再以序号区分。

更重要的一个原因据说是为了避讳。此前有传闻说，次世代PS的正式定名为PS Orbis，之所以不叫PS4，是因为4在日语里与“死”同音，叫“PS4”实在太不吉利。而且既然索尼可以将PSP2定名为PSV，当然也可以将PS4定名为PS Orbis。Vita与Orbis这两个词也是存在关联的。在拉丁文中，“Orbis Vitae”的意思是“生命之环”，这也许是巧合，但是延续Vita的叫法，将PS4取名为PS Orbis也不无可能。虽然这名字有点怪，但是成功的产品往往名字都比较怪，就像当年的Wii一样。

不管怎样，Orbis肯定是PS4的开发代号，在很多泄露文件中都出现了它的名字。输入Orbis.SCEDev.net就可以进入到索尼游戏开发者门户网站的特定区域，输入Vita.SCEdevnet.com也能进入PSV的开发者门户，而输入PS4.SCEDev.net则无结果。

画面 | 你可能已经见过

对于PS4，玩家最期待的还是画面究竟有多好？虽然从未有正式的PS4游戏公布，但我们应该已经见过PS4游戏的样子。在E3 2012期间，不少游戏公司公布了在高配置电脑上运行的次世代游戏，包括《监察风云》、《星球大战1313》以及Square Enix的Luminous技术演示DEMO。根据传闻的PS4硬件规格可以推断，PS4运行《星球大战1313》毫无压力。据《PSM3》杂志推断，PS4的性能应该是PS3的五倍左右。游戏画面不会强悍到真达到《阿凡达》那样的地步，但还是能让玩家看到明显的进化，同时保持硬件的合理成本。简单来说，PS4就相当于一部为游戏功能高度优化的高端PC，显卡与CPU技术应该都是挑现成的。这一切自然都是出于成本考虑。

■被称为科幻版《未知海域》的《星球大战1313》基本可代表PS4世代的游戏画面。

解析度 | 无缘4K级

网上有不少传闻说PS4将会达到4K级解析度，也就是4096×2160的分辨率。因为在3D和智能电视这两种噱头都相继失效之后，索尼开始走回分辨率提升的老路，正在大力宣传4K屏幕。而目前4K电视最大的普及障碍一个是成本，还有一个就是4K级的娱乐内容太少，PS4若支持4K级分辨率的游戏，可以大大提高玩家购买4K电视的兴趣。但是除非索尼想把PS4搞死，否则4K级游戏几年内恐怕不会实现。

2012年底上市的索尼84寸4K级电视售价高达2.5万美元，在美国这意味着够买一辆低端型号的宝马汽车了。成本的不断降低是必然的，但无论如何，4K电视5年内难以普及。PS4游戏就算支持4K分辨率，能有幸享受到的玩家也不多。而对于PS4来说，这意味着巨大的成本负担。4K级解析度的画面对主机性能将会是巨大的考验。虽然PS3理论上可以达到1080p、60fps的帧率，但真正能达到的游戏屈指可数，就算达到了，也只是《反重力赛车》那种画面简单的游戏。实际上大把游戏720p的解析度都没达到。以PS4的性能，莫说是次世代游戏，就算是本世代的游戏，比如《上古卷轴V 天际》，如果将其解析度提升到4K级，恐怕PS4也跑不到60fps。

有较为可靠的传闻指出，PS4的游戏将会以1080p、60fps为标准，而视频播放将支持4K级分辨率。可以作为一部4K级超高清电影播放机，就像早期索尼将PS3定位为一款高级蓝光电影播放机一样。这样总算是也能让PS4起到促进4K电视机销售的作用。

内存 | 应该在4GB以上

□对于开放世界的广阔场景，大内存非常必要。

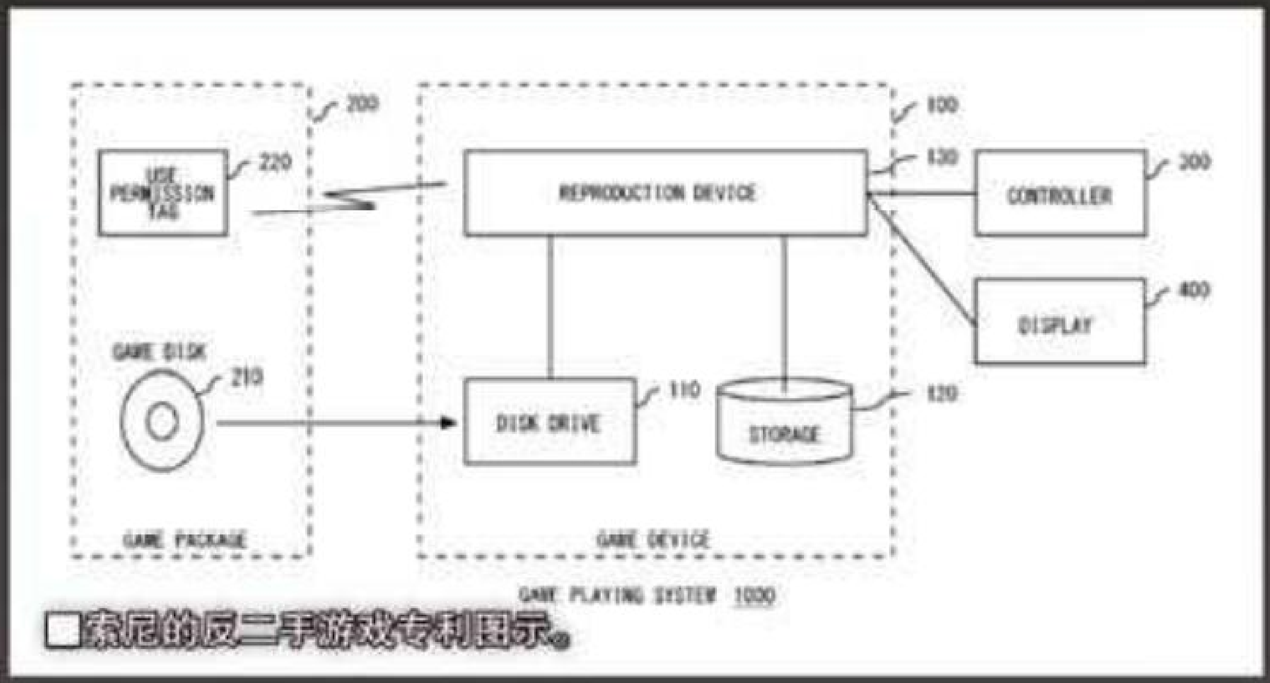
早期有传闻说PS4的内存应该在2~4GB之间，而PS3的内存是512MB，其中显存256MB、系统内存256MB。现在想想，PS3的内存真是小得可怜，256MB的显存还要做出高清画面，难怪游戏开发者们都头疼不已。提高内存是家用机的当务之急，也是提高游戏开发效率，降低游戏制作成本的必要措施。而且现在大容量内存的成本已经很低，Wii U都使用了2GB的内存，1GB用于系统，还有1GB为显存。所以PS4和X720的内存应该会大很多。据传X720的内存可能达到8GB。PS4的内存肯定比Wii U大得多，所以肯定是4GB起，具体应该会参考X720的内存大小。因为要考虑到今后第三方的跨平台游戏，如果内存比X720小太多，会给第三方制作PS4游戏造成许多麻烦，并因此造成第三方对PS4支持度降低、PS4画面明显不如X720等严重问题，可以说是得不偿失。很多PS3游戏都是因为内存不如X360而导致画面明显变差，包括臭名昭著的《上古卷轴V 天际》的画面拖慢问题。

除了让开发者能够更方便地做出画面出色的高清游戏外，大内存的另外一层重要意义是要满足高清多媒体的多任务运行。次世代主机必将大大增强多媒体应用，与高配置电脑会更加接近，需要为玩家提供在多个程序之间瞬间转换的便利，而这就需要以大内存为基础。

反二手 | 打击二手买卖

目前在欧美各主要国家，二手游戏消费约占10~20%，虽然所占比例并不是太多，但已对发行商的利益造成较大损害，而且二手游戏有日益活跃的趋势。要知道，发行商在二手游戏的交易上一分钱也拿不到，而二手游戏的销售占比已经超过了下载收入。多数发行商对于二手游戏交易可以说是深恶痛绝。在2012游戏开发者大会上，《暴雨》制作人David Cage说："我认为二手游戏的问题很大，别人利用我们做的东西赚钱，却一个子儿都不给我们。"

据传，索尼正在全力支持第三方打压二手游戏。其实在上世纪90年代末，SCEJ就已经在日本发起二手游戏扑灭运动，联合多家第三方状告日本几大二手游戏零售商，展开了旷日持久的官司拉锯战，但最终败诉。索尼知道如果在美国发起同样的诉讼，基本上也没有打赢官司的可能，反而白白浪费律师费。所以索尼可能从硬件本身入手，在主机中自备反二手游戏机制。索尼已经申请了反二手游戏的专利技术，消息公开之后，美国零售业巨头GameStop股价应声大跌5%。索尼的反二手游戏技术是在光碟中包含RFID码，在一台主机上读取运行之后，就无法在其他主机上运行。这样就杜绝了二手游戏流通的可能。但是这样一来也给玩家造成诸多不便，比如无法拿游戏到朋友家里玩，如果再买第二台主机该如何处理等问题。这可能会给主机本身的销售造成很大影响。所以分析家认为索尼应该不会强制执行这种反二手游戏措施，而是将选择权交给第三方，第三方可以自己决定是否在游戏光碟中加入反二手游戏功能。



□索尼的反二手游戏专利图示。

闪存 | 内置16GB闪存

关于PS4的另一则传闻是将会有16GB的内置闪存，主要是用于固件更新等用途。此前的超薄版PS3已经有16GB闪存，PS4沿用此设计也是合情合理。比起内置硬盘，闪存速度更快、占用的地方小、噪音小，但成本也比较高。不过如今16GB闪存的成本已经降到白菜价，不会给PS4的总成本造成太大负担。安装速度慢是PS3的软肋之一，索尼必须解决这些问题，同时也要做好所有后台安装功能。

同时索尼也要更好地引入系统休眠功能。PS3从开机到进入游戏，还是需要等待相当长的时间。索尼要想让PS4成为一部真正的通用多媒体家庭娱乐终端，就要让它和iPad一样随时打开随时用，因此就要用深度休眠取代普通开关机，进入游戏也应做到最快的载入速度。这一切都需要内置闪存。

兼容性 | 可能不兼容PS3游戏

著名游戏网站 Kotaku 的传闻中曾经指出,PS4 可能不兼容 PS3 游戏。虽然这看起来有点不可思议，但根据传闻，X720 可能也不兼容 X360 游戏。过去，向下兼容普遍被硬件商认为是极其重要的功能，因为在主机发售初期阶段，可以利用上一代主机积累的丰富游戏阵容。所以 PS3 专门搭载了 PS2 的 EE+GS 芯片组以实现对 PS2 游戏的向下兼容，大大提高了成本。但是 2007 年末，索尼宣布取消了 PS3 的向下兼容性。2009 年推出的薄版 PS3 已经不兼容 PS2 游戏。由于索尼的持续亏损，新主机将会以控制成本为首要前提，必要性不大的零部件会被尽量取消。由于 PS3 本身的 CELL 处理器成本相当高，而且与当前主流的处理器架构差别太大，PS4 为了节约成本，应该是采用市面上主流的高性价比处理器，这就意味着将无法兼容 PS3 游戏。出于成本考虑，索尼几乎不可能专门为 PS4 搭载一块 CELL 处理器以兼容 PS3 游戏。

另外一点十分重要的是，索尼花了 3.8 亿美元收购了云游戏服务供应商 Gaikai 公司。所以就算 PS4 不兼容 PS3 游戏，也可以通过云游戏服务的方式，让 PS4 用户玩到 PS3 游戏。最近 Gaikai 的官方网站已经改为索尼的商标，也出现了一些 PS3 大作的图片，包括《未知海域》、《杀戮地带》、《战神》等。Gaikai 的官方声明中说："我们正在努力与 SCE 一起推动云游戏平台，期待将其次世代形态尽快向您展现。"

合约机 | 用PSN+的收入贴补家用

包括游戏开发者们，大部分业内人士都认为，通过提高游戏售价弥补 3A 大作开发成本飙升的商业方式难以为继。游戏售价很难在当前 60 美元的基础上继续提高，而且 60 美元的价格也快撑不住了。为了兼顾玩家承受力与游戏制作成本，有必要采取灵活的定价机制。

目前索尼的收费网络服务 PSN+ 已经取得一定范围的成功，一方面索尼自己与第三方合作中获得了实在的收益，另一方面玩家对此服务的满意度也很高。SCEA 的一份调查显示，PSN+ 的用户满意度高达 97%,93% 的用户打算续费。SCEA 市场部主管 John Koller 表示，在其未来市场计划中，PSN+ 扮演着极其重要的角色。而且 PSN+ 也是为新主机玩家提供老游戏的好方法，只要付费成为 PSN+ 用户，就可以定期享受到一些免费提供的老游戏。如果 PS4 不兼容 PS3 游戏光盘，也可以通过 PSN+ 免费提供 PS3 游戏的云游戏服务。

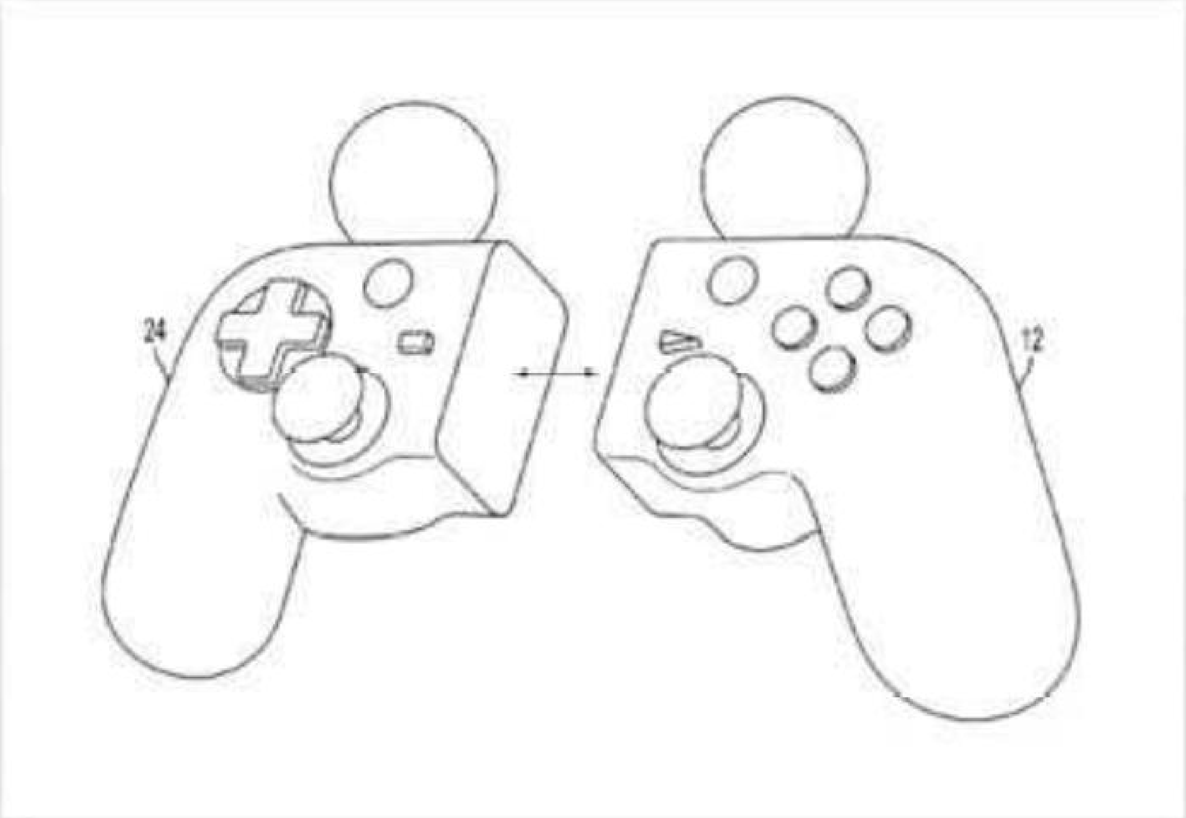
索尼也可以利用 PSN+ 一定程度上抵消 PS4 硬件的高昂售价，就像手机的合约机营销方式一样。X360 已经在美国全面展开合约机销售方式，只要签约两三年 Xbox LIVE 金会员，就可以 99 美元买到 X360。不少渠道的传闻指出，这种合约机将成为 X720 的标准销售模式。索尼也完全可以借鉴这种方式，让用户注册两三年的 PSN+ 服务就可以 99 美元购买 PS4。100 美元不到，就可以获得一部高性能次世代主机，这对玩家的吸引力是不言而喻的。主机售价太高向来是新主机初期阶段市场普及的最大障碍之一，索尼既没有资本亏本卖主机，又不能让主机售价太高，打击玩家的购机兴趣，合约机是最理想的解决方案。更重要的是，如果 X720 采取这种定价模式，索尼将不得不跟进——想想看，如果 X720 的价格只要 99 美元，还有谁会买至少 399 美元的 PS4？

绑定 | 游戏可能与PSN账号绑定

据传，PS4 游戏可能会推行账号绑定制度。当你买回 PS4 新作后，要通过自己的 PSN 账号将其进行登记绑定。登记之后可以将游戏复制到你的硬盘上。PC 上的 Steam 游戏下载服务已经采用了将游戏与账号绑定的方式。PS4 可能不强制要求时刻在线，可能只是游戏光碟登记注册时联网即可。

将游戏光碟与 PSN 账号绑定，一则可以遏制盗版，二则可以限制二手游戏。前面已经说到 PS4 可能会采用反二手游戏技术，也有可能是通过这种账号绑定的方式部分限制二手游戏的功能，比如已经在某个账号上绑定的游戏，如果要在其他主机 / 账号上运行，只能游玩部分内容，或者只能游玩特定时间。要想获得游戏的全部内容，必须联网支付一定的费用将其 "重新激活"。其实这与如今 EA、育碧等采取的 "Online Pass" 政策道理相同。EA 的方式是只有购买新游戏才能玩到免费 DLC，而购买二手版本必须额外付钱购买 Online Pass 才能获得 DLC。这无非就是发行商想要介入二手游戏流通链、分享二手市场利润的一种手段，从道义上说也是站得住脚的。索尼可能会在网络机制上将这种做法变成标准。这样一方面让第三方从二手游戏中获益，一方面也让 GameStop 等零售商的二手游戏生意可以继续做，不失为一种兼顾多方利益的折中方式。

体感 | 奇葩技术大集合



虽然核心玩家们至今无法认同体感游戏，但游戏玩法的创新已是业界的共识。次世代主机在操作方式上将继续推陈出新。X720 基本可以确定会搭载第二代 Kinect，而 PS4 也不会原地踏步。虽然 Move 控制器不算很成功，但目前看来索尼并不打算放弃这开发了十余年的技术。

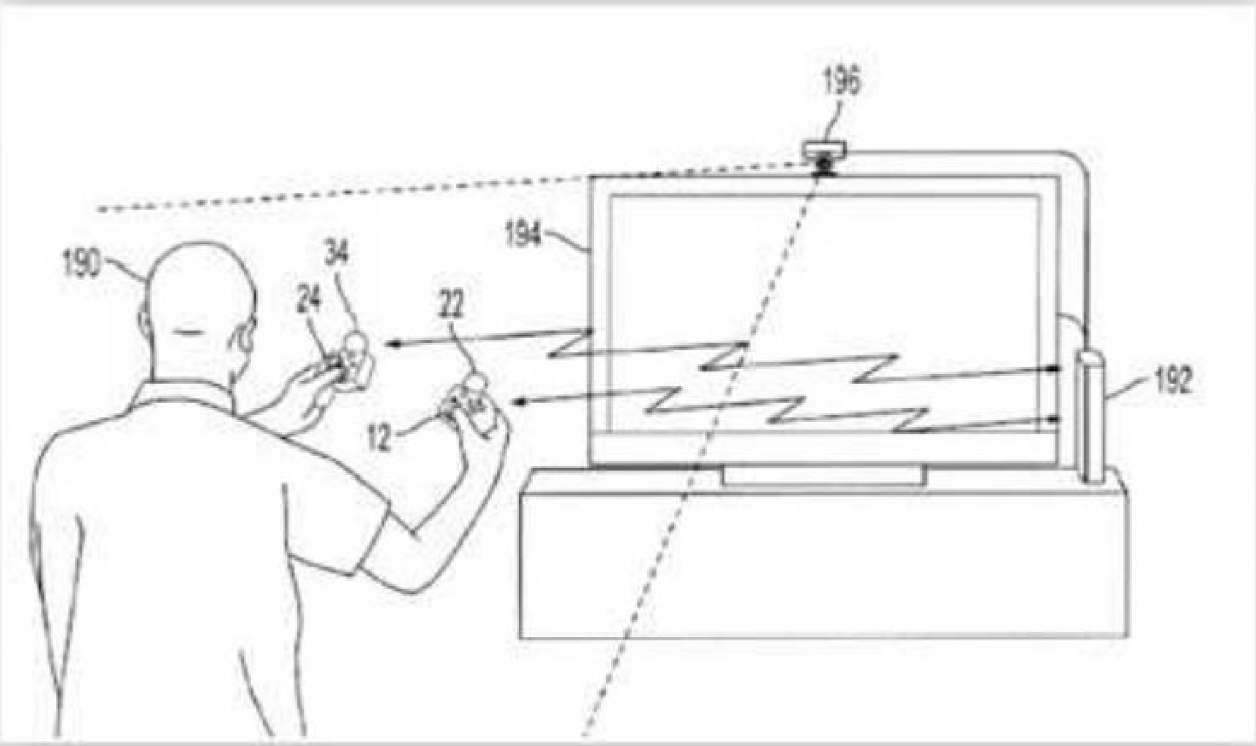
近年来，索尼提交了许多控制器技术专利。其中有一项专利是将 DualShock 手柄与 Move 结合，手柄左右两边可以拆卸组合，顶端都有一个光球，都可以当作独立的

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Move 控制器来用。这款手柄虽然看起来有些滑稽，有点山寨，但是非常实用，核心玩家与喜欢体感游戏的玩家都可以各取所需，而且不会增加太多成本，玩家也不用买了手柄又买 Move。

在索尼申请的专利中，也有一些比较奇葩的技术。比如有一些专利可以让 Move 的本体根据游戏中的情况发热或变冷，比如连续开枪时 Move 就会变热，当玩家手心冒汗时就会变冷。更奇葩的是一项“舌头控制”技术，它采用一个“舌头跟踪装置”，在牙齿内侧安装一两个感应点，也许会成为一个不错的恋爱游戏装置……当然，如此奇葩的专利几乎是不可能变为成品的。

另外一项具有科幻色彩的装置是 3D 头戴式显示器。谷歌的 Project Glass 公布时引起全世界的瞩目，将眼镜变为一部无所不能的电脑，在技术上已具备实现的可能。而在微软的 X720 概念文档中，也出现了类似的设备。也许这就是游戏业的未来。索尼也不甘示弱，早已提交了类似的 3D 头戴式显示器技术，也许会与 PS4 存在某种程度上的互动。此外，在索尼的专利中，也提出了对 PlayStation TV 的“同时观看”功能进行改进，能让三个玩家在同一个电视上看到三幅不同的画面，线下三人游戏轻松进行。



广告 | 互动广告无所不在

在一段令人喘不过气来的精彩动画之后，刚要进入城堡，准备与最终 BOSS 对决，然后突然出现了…… “现在买可口可乐，最低 2 元起！点击这里！”这看起来有些无耻，但索尼确实正在研究游戏内广告的合理经营模式。

游戏内广告是很多游戏公司已经研究多年的课题，几年前微软曾收购了一家专门做游戏内广告的公司，深入策划了 X360 的游戏内广告业务。EA 也在其多款游戏中植入广告。但是因为玩家的反感，游戏内广告就像过街老鼠一样，越来越不受待见，如今正在悄然消失之中。但这并不代表游戏内广告没有市场。让玩家花 60 美元之后还要在游戏中看广告未免过分了一些，但是对于日益流行的免费游戏，大可植入一些软广告，采取多样化的盈利模式。2011 年索尼提交了一份互动广告的专利，可在游戏中自动进行广告提示。

2012 年，索尼提交了另一份专利，能够将电视广告变成互动多人游戏。如果 PS4 是用于取代电视机顶盒的家庭客厅综合娱乐终端，用户今后主要通过 PS4 收看电视节目，那么利用网络的双向传输特性，在播放电视节目的同时，会在画面中特定角落出现叠加的互动广告，观众们可以通过网络一起玩。这种互动广告通过观众的参与，能大大提高广告效果，避免广告时间的观众流失。

云游戏 | 分阶段实施云服务

索尼收购 Gaikai 的几亿美元不是白花的，不管云游戏多少年之后才能普及，PS4 一定会在一定程度上推出云游戏服务。Gaikai 的总裁曾表示：“我们已经想到一种从未有过的游戏收费方式，之所以还没有公布，是因为不想让竞争对手知道……首先要让发行商们加入所有服务的定价中来。”

究竟是怎样收费呢？计时收费？按租赁期收费？按游戏类型收费？不管怎样，云游戏、下载游戏与零售游戏三管齐下才是 PS4 时代游戏的发行模式。至于云游戏本身，目前还有几点疑问。业界传闻 PS4 的云游戏可能仅限于 PS3 甚至 PS2 之前的游戏，用于弥补 PS4 无法向下兼容 PS3 的缺陷。因为这样可以降低服务器的负担，降低云游戏服务的成本，而且因为对画面分辨率的要求较低，所以对网络带宽的要求也比较低。但是这样一来就丧失了云游戏最重要的卖点——即以低成本硬件玩到最高配置的游戏。合理的做法是循序渐进，在 PS4 发售初期的云游戏以提供老游戏为主。随着用户数量的不断增加，成为一个收入稳定可观的网络服务之后，开始尝试高性能新作的云游戏服务。在主机发展中后期，玩家对过去老游戏的兴趣降低，而且超高速网络等各方面的条件也逐渐成熟，Gaikai 方面的高性能服务器也慢慢积累到了一定的数量，可以开始尝试一些 PS4 的性能也无法运行的游戏，就像让晚期的 PS3 能运行 PC 特效全开版的《战地 3》、《孤岛危机 3》等大作，让 PS4 成为超越主机世代的存在。

处理器 | 现成主流技术

不管 PS4 有哪些卖点，性能总是人们津津乐道的话题。PS4 的性能到底如何？根据较为常见的传闻版本，索尼很可能使用 AMD 的四核 APU（加速处理单元），其代号为“利物浦”。这款芯片将采用 28 纳米工艺生产。在 CELL 处理器 6 年来的工艺改良进程中，从 90 纳米级工艺逐步缩减至 45 纳米。而采用 28 纳米工艺生产的新一代处理器会本质性的进化。对于游戏开发者来说，最关心的是游戏开发难度问题。索尼采用的应该是 AMD 的主流技术，对于开发者来说将会是如鱼得水的熟悉环境，可能跟开发 PC 游戏一样便利。

据传，PS4 的主处理器频率为 3.2GHz，虽然不算太快，但据说会搭配超强的显卡——搭载的可能是 Radeon HD7970，这款显卡目前的零售价大概是 600~700 美元左右。就算是按照 2013 年底或 2014 年的批发价计算，也不会低到哪儿去。如果按照此配置，性能是有保障了，但是硬件成本很让人担忧。光是主处理器与显卡的成本应该就超过 300 美元的合理主机售价了，索尼的财力恐怕很难承担这么大的成本压力。

不管怎样，采用现成的主流技术将会是PS4硬件架构的必然特征，PS3 那种让开发者们崩溃的复杂环境将成为历史。

游戏 | 各大开发商已制作多时

根据多家开发商透露的消息，主要开发商们从 2012 年初开始陆续收到 Orbis 的开发套件，到 2012 年末已经向整个业界范围大规模发出。而索尼内部的工作室们应该是 2011 年就开始为其准备首发游戏了。

从很多迹象都可以看出索尼的一些主力团队正在开发 PS4 游戏。SCE Santa Monica 工作室只有一半的团队在开发《战神 超凡》，另外一个团队在开发一款“原创新作”，其员工的微博和招聘广告都透露出此项目的情报。有一个招聘启事中招聘的是首席战斗设计师助手，要求对游戏系统、魔法系统、角色平衡等方面提供帮助。

作为 SCE 尖端技术代表的 Guerrilla Games 自从 2011 年推出《杀戮地带 3》之后一直没有动静，PSV 的《杀戮地带 雇佣兵》是由原 SCE 剑桥工作室负责。如果说 Guerrilla Games 正在为 PS4 开发《杀戮地带 4》，大家应该都不意外。不过也有传言说 Guerrilla 正在开发的是一款原创新作。另外索尼也正在荷兰招聘“次世代技术”相关的美术师。顽皮狗也早已分成两个团队，一个在制作《末日余生》，另一个应该就是在制作 PS4 新作。

其他第三方们虽然也都在为次世代游戏的制作成本而担忧，但谁也不想在又一轮的世代交替中落后，所以都在硬着头皮上。同时，他们都希望利用次世代的机会创造出一些原创大作品牌。EA Games 总裁 Frank Gibeau 曾透露正在打造四五个原创新系列，他还说“已经看到了我们为之开发的主机，它们壮观极了”。

发售日 | 可能是2014年春上市

发售时间是 PS4 最大的谜团。目前业界最主流的猜测是 PS4 将于 2014 年发售，春季的可能性较大。SCEA 总裁 Jack Tretton 多次表示不急着推出 PS4，他表示要能实现“质的飞跃”才推出新主机，他直截了当地说：“我们从来不是最早上市的，也肯定不是最便宜的。”

但是也有一些渠道的消息指出 PS4 有可能在 2013 年末发售。索尼的第二方游戏开发商 Zindagi 曾表示 2013 年将会有次世代主机上市。业界分析家 Michael Pachter 猜测 PS4 将于 2013 年 10 月或者 11 月发售。《华尔街日报》的内线人士也指出 PS4 将于 2013 年内发售。其实这两种版本的传闻并不冲突。索尼的目标可能是在 2013 年内发售 PS4，但研发进度、芯片供应等问题可能会导致计划有所延后。来自芯片业的消息指出，PS4 处理器的量产肯定要推到 X720 之后，因此 2014 年春季上市的可能性最大。不管怎样，PS4 的发售时间应该不会比 X720 晚半年以上。

第三方次世代动向

EA

任何新主机的首发阶段都少不了 EA 的游戏，虽然历代主机的首发游戏中，EA 的游戏质量都不是太高，但是凭借其品牌和渠道优势，EA 总是占有数一数二的软件市场份额。迄今为止 EA 尚未公布任何次世代游戏，但已经确定 2012 年花在次世代游戏制作上的资金就有 8000 多万美元。EA 是以跨平台为标准的发行商，不过几年来一直是比较偏重于 PS3，不少大作都提供了 PS3 的独占内容。随着 PS3 的累计销量超越 X360，这种挺索趋势会更加明显。本世代 EA 因为初期在尖端技术上准备不充分，导致被 Activision 占据主动。相信 EA 不会犯同样的错误，对次世代技术将会有更充分的准备。

龙之世纪3

根据 EA 上海工作室某关卡设计师的网络资料，开发多年的《龙之世纪 3》已经变成一款次世代游戏，游戏开发规模也随之增加不少，目前的预定发售时间是 2014 年。本作从 2011 年 3 月开始开发，总开发周期超过 3 年。

本作将会有更深入的角色定制内容，受《上古卷轴 V 天际》的影响，将会有更强的开放性。

战地4

《战地4》的PS3/X360版已经确定将会在2013年末发售，但是除此之外，据传还会有次世代版本。PS3与X360的性能对付《战地3》已经非常勉强，与PC版相比画面差距太大。《战地4》若推出PS4版，与PS3版相比将会有明显的进化。EA一直有用《战地》挑战《COD》的雄心，利用次世代的机会，将《战地4》作为PS4/X720的首发游戏，以一流的水准带给玩家强烈震撼，才有在新世代战胜《COD》的可能！而且DICE工作室作为EA的技术主力，也肩负着为EA开发次世代引擎技术的重任，《战地4》的技术表现对EA的次世代实力将会是一个重要指标。

质量效应4

目前已处于初期开发阶段的《质量效应4》也将使用霜寒系列引擎制作，带来更真实的画面。本作可能是续集也可能是前传。由于开发程度低，其发售日至少要到2014年底之后。除《质量效应4》外，BioWare还有一款次世代原创新作正在开发中，由《质量效应》的制作人Casey Hudson亲自监制。

Ubisoft

育碧永远是对次世代主机最活跃的厂商，从X360到Wii，每一次育碧都能利用新主机的机会而风生水起。育碧CEO Yves Guillemot早就抱怨次世代主机来得太晚，他说："我们失去了每5年一部新主机的周期，这给我们造成了负面影响。我理解硬件商不想新主机出得太快，因为成本太高，但我们整个业界很需要新主机来促进创意发挥。" Guillemot认为，当前业界缺乏创新就是因为次世代主机来得太晚，只有新主机才能带来新类型的游戏，在新主机上创造原创新作也更为容易。

在2012年5月育碧发布的新财年展望报告中，也透露了次世代主机的新商业模式："即将到来的次世代主机将会增强网络的重要性，并且会加入社交游戏的经营方式，以及道具收费型商业模式，这会大大促进市场的发展。" 当前第三方在游戏销售收入之外的额外收入主要来自DLC，也有一些日厂开始将网游业的道具收费制引入家用机游戏，NBGI的PS3免费网游《机动战士高达 战斗行动》就采用了道具收费制，并获得了商业成功。对业界新趋势反应敏捷的育碧，也将会随着次世代的到来而大规模采用这种收费方式。在家用机游戏60美元售价难以进一步提高的现实约束下，要让玩家在一款游戏身上付更多的钱，以弥补开发费的提高，就只有采取这种方式。

另外，Yves Guillemot早已确认，目前育碧正在开发的多款主要大作都是跨世代的游戏，大概在次世代主机发售3年后，才会有完全针对其机能特点，发挥其性能潜力的游戏出现。虽然Guillemot表示育碧的次世代大作数量将会减少，但他相信市场规模将会因为硬件商采取全新的商业模式而扩大。

监察风云

E3 2012的育碧发布会上，公开了这款画面惊人的新作。虽然当时育碧表示该作的对应平台是PS3/X360，但大家都知道本世代主机绝对做不出那样的画面。现场运行的是高配置PC版。而在这三个版本之外，有可靠的消息指出本作也会在PS4/X720上发售。

本作号称将超越当今开放世界游戏的极限。游戏中将会把玩家收集的信息作为情节发展的工具，通过黑客能力能控制整个城市。故事发生在芝加哥，在近未来，那里已经通过超级计算机"CtOS中央操作系统"控制整个城市的运作，其中有城市里所有居民的信息。玩家扮演的主角Aiden Pearce是一名反英雄型角色，通过其高超的黑客技巧能通过任何设备进入CtOS系统，从而控制城市里的所有设备，比如交通信号灯、大桥的开关装置乃至所有人的手机。战斗方面结合了潜入和跑酷要素，以及掩体式射击。本作的X360版对应SmartGlass功能，PS3/PS4版或许也可以利用与PSV的联动。

彩虹六号 爱国者

两年前育碧公布了《彩虹六号 爱国者》，但是之后一直没有新消息。2012年3月，本作的三位主要开发者离开了团队，令人担忧本作是否已经被取消。不过2012年11月，育碧确认本作仍在开发中，并且暗示已经转移到次世代平台。《彩虹六号 爱国者》是一款题材敏感、内容大胆的游戏，玩家可能会经常面临牺牲平民以拯救大局的艰难选择。游戏中也将反映美国社会的深层次矛盾。

Square Enix

Square Enix 在本世代主机上的表现不仅是令人失望，甚至可以说是令人反感。PS3 发售之前已经公布的《最终幻想 Versus XIII》至今没有下文，而《最终幻想 XII》倒是出到了第三代，其游戏素质令人失望，早已没有当年《最终幻想》的巨作气场。这个曾经不可一世的品牌可以说已经被 SE 做滥了。SE 知道在本世代主机上已无法挽回玩家的心，但它对高端游戏技术并未放弃。正在开发中的 Luminous 引擎能否让 SE 再现昔日风采？

E3 2012 期间，SE 发布的《Agni's Philosophy》惊艳全场，其画面水准完全是 SE 历来顶尖 CG 的水平。未来的《最终幻想》能否做到那样的画面？SE 并未透露是否已经在用该引擎制作《最终幻想》新作，但是之前有传闻说 SE 已经在用该引擎开发《最终幻想 XV》。据说该作的导演是伊藤裕之，目前已有 200 多人的团队在全力开发中，开发至今已有 3 年时间。其游戏系统是《最终幻想 XII》的基础上进行进化，并融入《放浪冒险谭》的系统。和田洋一希望本作的世界规模超过《上古卷轴 V 天际》，将会回归 RPG 的开放式世界，同时又有《刺客信条》那样拥挤热闹的城镇。而销量目标是超越《最终幻想 VII》。

这则传闻令人兴奋，不过可信度并不是很高。主要是因为以 SE 的个性，游戏还没开始做就会拿一段 CG 出来分成 N 次进行滚动式宣传。真有这么一款已经开发了三年的超大作，又怎会至今只字不提？而且 SE 在高清游戏上的投资越发小气，做个《最终幻想 XIII》那种水准的游戏还要通过废料利用再出两个续作来榨钱，很难相信它会舍得开发兼具《上古卷轴 V》的规模以及《刺客信条》式拥挤城市的开放世界次世代 RPG。实际上，虽然 SE 拥有 Luminous 引擎，但能否用这款引擎做出游戏还是一个大问题。不过无论如何，喜欢出风头的 SE 一定会在 E3 2013 的次世代主机发布期间有大动作，可能是用 Luminous 引擎做一个所谓的次世代《最终幻想》CG。不管这 CG 做得有多好，大家只要看看就好，千万别当真……

杀手47新作

2011 年 11 月，Square Enix 在蒙特利尔成立了一个新工作室，并表示其首款游戏是基于 IO Interactive 的品牌，这意味着要么是《夺命双雄》，要么就是《杀手 47》。随后 Eurogamer 网站的传闻中说正在开发的是《杀手 47》新作。在《杀手 47 赦免》发售后，有消息指出 IO 与 SE 蒙特利尔今后将会交叉制作《杀手 47》，就像 IW 与 Treyarch 一样。来自 SE 蒙特利尔官网的新作设定图也在网上传开。据传本作对应平台是 PS4/X720。

神偷4

比起 SE，还是其旗下的 Eidos 更靠谱一些。据传 Eidos 蒙特利尔工作室开发多年的《神偷 4》已经变成次世代游戏。这款游戏从 2012 年就开始制作，2012 年 3 月，其音频总监 Paul Weir 宣布辞职，首席关卡设计师 Adam Alim 也跳槽到华纳兄弟，另外还有一名主要关卡设计师和两名美术师跳槽。高级技术关卡设计师、高级动作师等都陆续离去。这让人担心本作可能不是转为次世代，而是被取消。当然这也有可能是项目转换过程中正常的人事变动。Eidos 蒙特利尔曾多次在招聘启事中表示正在开发一款次世代动作冒险游戏，其中还提到游戏中带有“潜入”要素。

《DQ》制作人新作

画面惊人的 Luminous 引擎更像是大忽悠，实际上 SE 本身真正的次世代游戏可能反而是使用其他公司更为成熟的引擎进行开发。

据《FAMI 通》报道，《勇者斗恶龙 IX》的制作人市村龙太郎正在开发一款次世代新作，使用的是虚幻引擎 3。这款游戏不是《DQ》也不是《FF》，而是一款全新动作 RPG。《FAMI 通》发布了本作的一张概念图，看起来有些欧洲中世纪的感觉。这则报道是《FAMI 通》发布于 2011 年 11 月的一则招聘启事，当时市村龙太郎的团队总共有 35 人，并表示正在与国外的团队合作。从所用的引擎技术以及开发团队的背景来看，这应该是一款画面为本世代级别的次世代游戏。对 SE 来说，可能也只有这种落后于世界先进水平的游戏才有上市的机会。

Konami

在日厂的前沿技术方面，最值得关注的是 Kojima Productions 的 FOX 引擎。这是一款跨平台、跨世代的游戏引擎，既支持 PS3/X360，也可从容应对 PS4/X720。2008 年春季，《潜龙谍影 4》做完之后，小岛秀夫就带领精英团队开始研发次此引擎，目标是成为“世界最强引擎”。历经 5 年打磨，FOX 引擎已经有相当出众的表现。与只会用影像忽悠的 Luminous 引擎不同，使用 FOX 引擎开发的《潜龙谍影 原爆点》对媒体进行了内部操作演示，虽然 DEMO 是在 PC 上运行的，但大致可以代表其 PS4 版的画面水准。

小岛秀夫表示，FOX 引擎是一款功能强大的引擎，可以大大缩短跨平台游戏开发的时间。除了《潜龙谍影 原爆点》之外，使用此引擎开发的至少还有《幻痛》(本作应该是本世代游戏) 和 “Project Ogre”。

Project Ogre

FOX 引擎在 2011 年 E3 展之前公布时，内部演示了一个代号为“Project Ogre”的神秘新作。业界一度猜测本作就是《MGS5》,《原爆点》公布之后，人们又以为其与“Project Ogre”是同一款游戏。但小岛秀夫已否认这一说法，他表示所谓“Ogre”并非西方所说的兽人，而是日语中所说的“鬼”, 本作是一款有“鬼”存在的游戏, 而《MGS》是没有“鬼”的。

潜龙谍影 原爆点

本作目前能够确定的平台是 PS3/X360，但是为了展示其真正画面实力，据传也会推出次世代版本。本作将会是《MGS》历史上首款采用开放世界的游戏架构，剧情发生在 PSP 的《潜龙谍影 和平行者》之后。游戏中会有基地概念，可以不断发展壮大，玩家外出的时候也可以用智能手机访问自己的基地。游戏中的昼夜循环是根据现实时间而流逝的，不同时间游玩会碰到不同事件。另外小岛秀夫表示本作相当于《MGS6》的序章。

Activision

在微软的 X360 首发同时推出《COD2》，是该系列从 PC 游戏成功转型到家用机，并迎来好运的开始。Activision 绝不会错过次世代的机会，不容许 EA 等对手利用次世代打击“《COD》系列”至高无上的地位。相信在 PS4 首发之时，也一定会有令人震撼的《COD》新作。Infinity Ward在2012年5月发布了招聘启事，招聘次世代游戏的高级网络工程师。基本可以确定 2013 年的《COD》是《现代战争 4》，在 PS3/X360 版之外，跨平台到 PS4/X720 也是意料之中。不过《COD》的引擎已经有些力不从心，若要面向次世代主机，恐怕得先换个新引擎。

Activision 的另一个次世代项目是 Bungie 开发的“Destiny”。根据泄漏的资料，该系列第一作可能是 X360 游戏，之后会在 PS4/X720 上再推出三款游戏。但是据传本作已无法赶在 2013 年内发售，所以第一作就有可能直接上 PS4/X720。本作将会是一款网游性质的作品，玩家将探索银河系的多个行星，将会有恢宏的世界观架构和精彩的剧情发展。

Take-Two

坐拥 2K Games 和 Rockstar 的 Take-Two，打造的是精品战略，实力强劲的开发团队使其在进入次世代之时有着很好的先天优势。有多款大作蓄势待发的 Take-Two，并未透露其任何次世代计划，不过 Eurogamer 的捷克分站报道，2K 捷克工作室正在开发的《黑手党 3》将对应次世代平台，而且很可能会是次世代主机的首发游戏。“《黑手党》系列”的画面表现一直不错，也许可以利用次世代的机会跻身为一流大作。

玩家最关心的当然是 Rockstar。目前《GTAV》已进入最后制作阶段，该作的很多开发人员已经在进行次世代游戏的前期研究。在 2012 年初，Rockstar 开始为某个未公布的次世代游戏招聘场景美术师。2012 年底，作为《GTAV》主力开发团队的 Rockstar North 在官网上发布了核心引擎工程师招聘启事，表示将开发本世代和次世代平台的对应新引擎。

在 Rockstar North 之外，最令人关注的另一个团队是制作了《荒野大救赎》的 Rockstar 圣地亚哥。Rockstar 在 2012 年 7 月确认《荒野大救赎 2》正在开发中。前作销量超过 1100 万套，为续作的大成本投入提供了良好的基础。2013 年 1 月初，Rockstar 圣地亚哥对外表示新作信息很快将会公布。Rockstar 虽然早已跨平台发展，但对老东家索尼一直是感恩戴德，为了补偿索尼而开发的神秘新作《Agent》至今仍笼罩在谜团中，不知是否有可能转为 PS3/PS4 跨平台游戏?

蓝光最新出碟推荐

2012年10月~2012年12月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气　编 稀饭　美编 一刀

雷霆杀机

A View to Kill

IMDB评分 7

BD发行日期	2012年10月2日	版本	A区
年份 1985年	类型 动作/惊悚	容量	50GB×1

今年007新片《大破天幕杀机》让该系列完成了从"科幻间谍片"向"文艺间谍片"的转型，此时去回顾詹姆斯·邦德"第一纪元"中具有代表性，并且最有娱乐效果的《雷霆杀机》，是一件很有意义的事情。本片是007系列历史上的第十四部作品，也是罗杰·摩尔的最后一部007，据说他在拍摄过程中得知女主角坦娅·罗伯茨家老妈的年龄都没有自己大，在影片杀青之后"愤然"结束了自己的演员生涯，跑去当联合国的亲善大使去了……

《雷霆杀机》公映时的1985年除了美苏冷战背景，还有女权主义给西方社会带来的第二次浪潮，本集的女性角色是系列历史上最具存在感的一部，这便是时代留下的鲜明烙印。邦女郎的职责不再是负责与007滚床单，而是在影片的一半时间内都和007并肩战斗，表现出了有勇有谋、立场坚定、意志顽强的作风。与日后由杨紫琼在《明日帝国》中饰演的"国产女零零柒"相比，《雷霆杀机》中的这位邦女郎虽然作用重大，但并不能打，也没有落入《霹雳娇娃》之流的俗套，这也从侧面体现了对女权的尊重。

钢铁苍穹

Iron Sky

IMDB评分 6.8

BD发行日期	2012年10月2日	版本	A区
年份 2012年	类型 喜剧/科幻	容量	50GB×1

纳粹反攻地球，大量涂装有万字旗的战舰和飞碟席卷纽约……《钢铁苍穹》曾经一度寄托着以《独立日》为代表的科幻战争电影观众的期待。事实上，这部作品自策划阶段起到上映，都充满了屌丝气质。导演季莫·沃伦索拉筹拍本片的时候只有28岁，在准备好剧本之后，他找的不是好莱坞的投资人，而是先剪辑了一段技惊四座的预告片亮相戛纳电影节，然后架设了一个Iron Sky的官网接受捐款，将构思和素材拿出来供全世界的粉丝们下载加工（全片的大量特效镜头就是由那些3D爱好者业余创作而成的），涓涓细流汇聚成了一部完整的电影。不过由于资金和特效镜头不是一次性到位的，因此本片一直都处于拍拍停停的状态，直到今年才最终制作完成。

《钢铁苍穹》并不是第一部靠凑份子方式拍摄的电影，但它的确是这种制作模式运作得最好的一个。由于这是一部完全由屌丝阶层合力完成的电影，它的主题根本不需要向好莱坞和美国人的主流审美去献媚，这位芬兰导演不仅仅黑了好莱坞，而且还黑了大美利坚。在这出以"星球大战"为背景的黑色喜剧中，导演不仅将国际政治用来进行娱乐消费，而且还在"究竟谁才是纳粹"的问题上巧妙地夹带了自己的私货。

蓝光最新出碟推荐（2012年10月至2012年12月，按发售时间排列）

黑暗阴影

Dark Shadows

IMDB评分 | 6.2

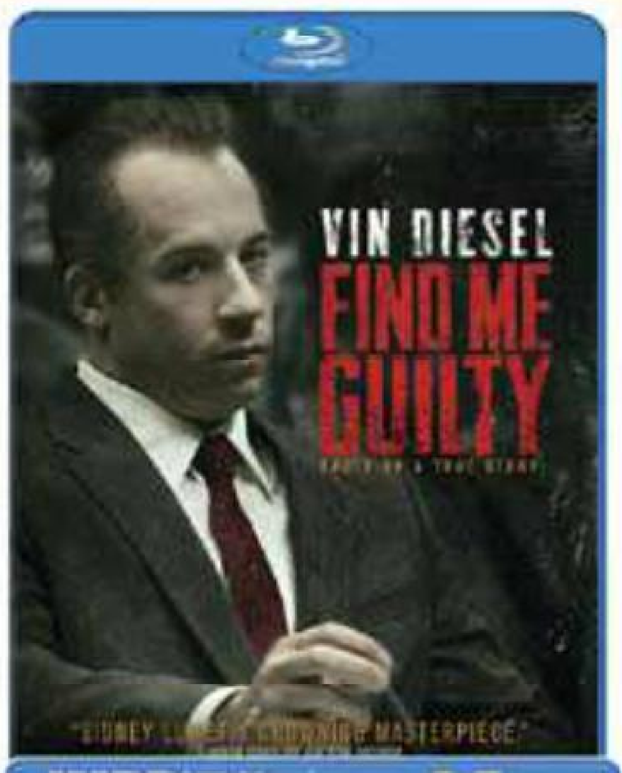
BD发行日期	2012年10月2日			版本	A区
年份	2011年	类型	奇幻/惊悚	容量	50GB×1

看到蒂姆·波顿和约翰尼·德普的大名，再加上本片涉及到吸血鬼、女巫等元素的魔幻背景，大概观众们不看也知道本片会是怎样一种风格。B&D 组合始于《剪刀手爱德华》，其后在《艾德伍德》、《断头谷》、《查理和巧克力工厂》、《理发师陶德》中的合作，让这两位“天造地设”的鬼才组合碰撞出了无数的火花，也让特有的“Anti-Disney style”风格深入人心。

本片讲述的是美国富豪巴纳巴斯横跨近 300 年历史，以强加给自己的吸血鬼身份同女巫安琪丽克的斗争史，并不能算是一部“原创”电影，它改编自 ABC 于上世纪 60 年代播出的同名肥皂剧——波顿硬是将这一千多集的故事浓缩在了 113 分钟时间说完。在秉承了一贯的黑色怪诞作风以外，本片还可以看到波顿对自己 70 年代青春记忆的缅怀，流行和魔幻由于穿越而导致的错位感非常明显。

判我有罪

Find Me Guilty



IMDB评分 | 6.5

BD发行日期	2012年10月9日			版本	A区
年份	2006年	类型	犯罪/喜剧	容量	50GB×1

这部律政电影根据美国司法历史上时间最长（21 个月）的一次黑帮刑事审判改编而来，被告人是以上世纪 80 年代美国家喻户晓的黑手党头目杰基·迪诺西奥（Jackie DiNorscio）为首的庞大家族成员——他们的确也够得上犯罪事实清楚、手段残忍、社会危害性极大、不杀不足以平民愤这四顶大帽子。为了将他们一网打尽，警方的逮捕行动将这个庞大的犯罪帝国连根拔起，检方的控罪多达 76 项，总之在不熟悉美国司法体系的人看来，这帮家伙的确是死定了。然而影片接下来上演的，确实一个堪称“神奇”的故事，它绝对能让本来无聊透顶的法庭辩论戏看得人心潮荡漾、妙趣横生。

本片扮演审判席上的这位了黑老大的，就是如今早已经被类型化的肌肉猛男范·迪塞尔，与熟知的一个个卖肉形象不同的是，本片中的他展露了惊人的表演天赋，为我们带来了一个“大块头有大智慧”的鲁智深式形象，这个“大流氓”就是靠着埋藏在粗鄙外表之下的文化内涵，与一群虎视眈眈的检察官进行了一次逆转裁判式的演出。电影的结局——也是真实事件的结局（建议不要先行百度，以免被先行剧透）也许并不能得到我们中许多人的认同，但我们不仅看到英美司法体系的特点（也是缺点），对“正义”、“公正”等原本不会有歧义的概念，也会有全新的认识。

科学怪人

Frankenstein

IMDB评分 | 7.4

BD发行日期	2012年10月2日			版本	A区
年份	1931年	类型	恐怖	容量	50GB×1

《科学怪人》在电影历史上被无数次的改编，今年蒂姆·波顿也有一部同名卡通上映，这一题材最初是由 1935 年公映的本片开启的，它也是“恐怖异形”这种类型片的始祖，由于涉及到“科学创造生命”这一敏感题材（违反教义），当时环球影业还与国电影审查机构斗争了很长时间……

虽然在主题和影像格调上算得上“离经叛道”，但本片与玛丽·雪莱的那部被誉为历史上第一部科幻恐怖小说的同名原著相比，还是显得“肤浅”了许多，电影缩减了情节并弱化了悲剧元素，而更加偏重恐怖和哥特式的氛围。对于恐怖迷来说，本次蓝光另外一个看点就是附赠的纪录片，你可以看到在黑白电影时代环球推出过的所有恐怖偶像时代，包括隐形人、钟楼怪人、狼人、德古拉、金刚等的创作过程，它们才是今天依然活跃在大银幕中的恐怖怪物的共同祖先。

Lady Gaga：人在边缘

Lady Gaga: On the Edge

IMDB评分 | 7.4

BD发行日期	2012年10月9日			版本	A区
年份	2012年	类型	音乐/传记	容量	50GB×1

如果你耐心搜索，还能在互联网上找到为数不多的 Lady Gaga 成名前的照片：黑头发、光着脚、有一种文艺小清新的气质，真实得即便站在任何一个 Gaga 迷的面前都会认不出来。今天的她是一个由闪电眼妆、蝴蝶发髻、齐刘海儿、白色长发、浓密到极点的睫毛膏、iPod 屏幕太阳镜、电工太阳镜、胶质涂层、漆皮胸衣、紧身三角裤、立体结构外套、裸色、易拉罐卷发等碎片，聚合成的一个流行符号。你不能不承认 Lady Gaga 的成名与搏出位有关，但如果光靠惊世骇俗的着装与语不惊人死不休的作风，她并不能获取成功（只能成为美版的凤姐）。能够俘虏亿万乐迷，Lady Gaga 靠的是她的才华。她拼尽全力，最终打造出了有自己独特标志的音乐、思想和艺术品位。

Lady Gaga 的成功，是天才、汗水与时代精神的结合体，是一种非常值得研究的流行文化现象。梦露在她的时代靠性感博取男人的宠幸，麦当娜的成功与女权主义的蓬勃发展有着密切的关系。在崇尚个性表达的信息爆炸时代，Lady Gaga 带给我们是特立独行、绝不与世俗妥协的个性。这部纪录片将带领我们见证 Gaga 的开始与成功，通过麦当娜、碧昂丝等巨星的评价，让我们看到一个更为真实的女天后形象。

凶洞

The Hole

IMDB评分 | 6.1

BD发行日期	2012年10月2日			版本	A区
年份	2001年	类型	恐怖	容量	50GB×1

一群少男少女进入一个密封的地洞去追求刺激，结果在未知恐怖的影响之下一个接着一个惨死……这种青春恐怖片的惯用套路，在本片中却得到了全新的演绎。所有的暴力行为，都是由几名主人公在这个封闭空间下的心理活动所催生的，让人对“青春是一连串的残酷事件”这一至理名言有了全新的认识。每一人在青春期期间之所以会变得叛逆而狂躁，是因为我们的身体开始有了欲望，在这段时间内它将与你尚显幼稚的理性争夺大脑的控制权。如果你不精心饲养它，既不让它饿着，也不让它吃得太饱，它就会反过来将你吞噬。

蓝光最新出碟推荐（2012年10月至2012年12月，按发售时间排列）

普罗米修斯 3D

Prometheus 3D

IMDB评分 7.2

BD发行日期	2012年10月9日			版本	A区
年份	2012	类型	科幻/惊悚	容量	50GB×1

从“异形前传”最终跑题成了“巨人族前传”的《普罗米修斯》纵然有众多的“雷点”，但内德利·斯考特老爷子在 75 岁高龄拍摄的这部作品依然能够赢得影迷足够多的敬意。本片引入的关于人类起源的庞大命题被不少影评人视为主旨“假、大、空”的一个罪证，实际上这是导演对自从《银翼杀手》以来一直试图通过科幻电影所传达的自己的思考。1979 年，斯考特创造了“异形”这种令人无比恐惧的外星生物，33 年之后，他通过“普罗米修斯”这一的神话悲剧形象，为我们描绘了人类与祖先的共同起源，并且隐喻了“高级文明”的最终归宿：任何生物都无法挑战自己的造物主，同时造物主也会在物极必反定律的作用下走向死亡。

本片在后半段大量生硬的转折，让人联想到了当年《天国王朝》剧场版惨遭剪刀手的待遇。老头的野心太大，总是想在电影中传达太多的信息和复杂的哲理，然而目标就是真金白银的商人们并不喜欢这种量大料足的卖法。现在，这部蓝光也许能部分弥补你的缺憾，本片含有数段被删场景，并且包括一个从未公开过的片头，但如果想从中想找到“隐藏情节”的观众可能会失望，因为它们大都是一些影响流畅性的多余镜头。真正值得收藏的要素在于分别有斯考特和两位编剧——Jon Spailhts 和 Damon Lindelof 进行评述的音轨，以及《愤怒之神：普罗米修斯诞生记》的拍摄花絮纪录片。

火车上的陌生人

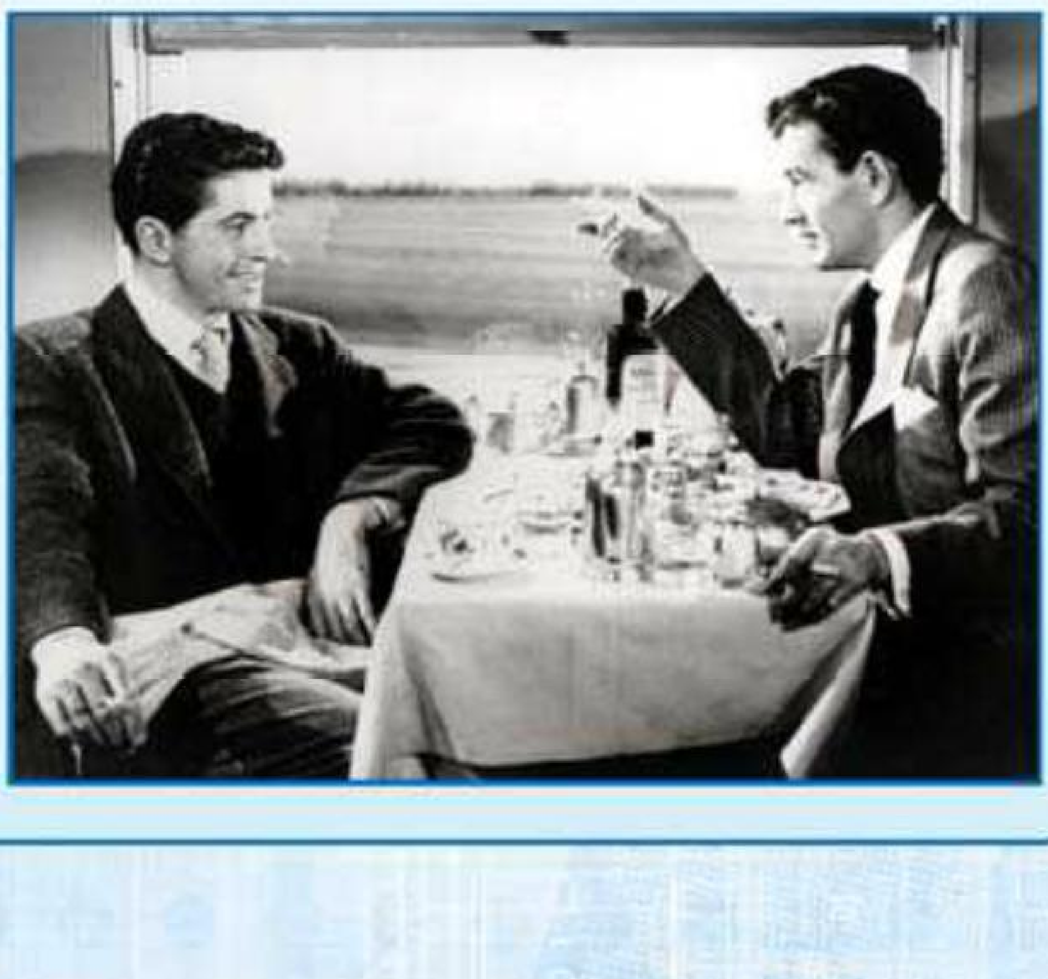
Strangers on a Train

IMDB评分 6.4

BD发行日期	2012年10月9日			版本	A区
年份	1951年	类型	犯罪/惊悚	容量	50GB×1

一个因为戴绿帽而想杀死自己老婆的男人，和一个想把自己亲老子都干掉的家伙，在火车上因为“重大问题都有相似或一致的看法”而产生了信任，并且达成了互相帮助对方“实现愿望”的协议。这个看起来荒诞的计划，却是一宗超完美的谋杀计划，因为两个八竿子都打不着的人（毕竟上世纪 50 年代还没有如今如此先进的社会信息监控系统）帮助对方除掉眼中钉，却彼此又都有充分的不在场证据——套用《食神》的台词，就叫做“就算被警察抓到也告不了我！”

本片是很容易被希区柯克伪非们忽略的一款作品，但它却为谋杀题材犯罪电影提供了无数被山寨的模版，“交换谋杀”（Swap Murder）这一概念正是始于这部作品。本片也具备了“老头电影”的鲜明特色：节奏舒缓、故事紧凑、对白风趣，还有环环相扣的悬念设置，在惊悚效果的营造上，本片也没有任何血淋淋的直观画面，而是通过老希一向擅长的那种夸张的布景用色、被放大的音效安排和对夸张面部表情的特写，来激发观众的恐惧想象。对于希区柯克作品爱好者而言，本片最具价值的要素在于由包括 Peter Bogdanovich、Joseph Stefanno、Andrew Wilson 在内的 13 名著名电影人共同评述的音轨，从中您将看到本片在结构和拍摄技巧上对于后世的影响力。



黑鸦疑云

The Raven

IMDB评分 6.2

BD发行日期	2012年10月9日			版本	A区
年份	2012年	类型	犯罪/惊悚	容量	50GB×1

近年来“腐尔摩斯”已经在影视产品中沦为了某种“毒瘤”般的存在，约翰·库萨克继《致命 ID》之后又一部悬念惊悚大作《黑鸦疑云》，将观众带至侦探推理小说的祖师爷——爱伦坡的世界之中。本片并不是某一本小说、某一个单独案件的改编，也不是 BBC“福尔摩斯”的杂糅，而是以爱伦坡本人作为主角，讲述他如何用自己的智慧来捉住仿照他作品中杀人方式的连环凶杀案犯。编剧把几部爱伦坡的作品情节融入电影故事之中，其中包括《莫格街谋杀案》、《陷阱与钟摆》、《红头魔的假面具》等知名作品。与日后以柯蓝道尔为代表的流行侦探小说相比，爱伦坡的“第一代”作品读起来更像是恐怖小说，注重诡异气氛的描写，文字间让人可以感受到浓郁的哥特气息。本片对这一特色把握得尤为得当（这也是传统侦探电影迷认为本片结构混乱、凶手实在是弱的可以的原因）。导演麦克提格最擅长的就是处理恐怖与悬疑类题材，从本片的节奏控制、场面调度方面可以看到他在这方面无人能出其右的实力。

恶魔岛 第一季

Alcatraz: The Complete Series

IMDB评分 5.8

BD发行日期	2012年10月16日			版本	A区
年份	2012年	类型	犯罪/惊悚	容量	50GB×2

2012 年 1 月 FOX 台的新剧《恶魔岛》是 J.J. Abrams 进行“只挖坑不填坑”反人类活动的又一罪证，它在一季之后就被匆匆停掉，这也是一个众望所归的结果。要说营养成分，本剧并不是一点也没有。与多年前那部讲述 4400 个在不同历史时期被外星人绑去，然后再被送回来的《4400》相比，于 1963 年 3 月 21 日在恶魔岛中突然消失的 302 个重刑犯，带着各自的仇恨、对家人的思恋、对命运的愤怒等等情感回到已经物是人非的世界，这样的“社会意义”更容易激发观众的情感参与。作为一个系列剧，每集的故事编写得还算紧凑，“正叙＋闪回”的交叉叙事也符合 LOST 迷的胃口。本剧真正烂尾的原因首先是主线的不明确，从首集开始，J.J 就对这群恶魔岛囚徒的穿越方式给出了悬念，为了保持观众的兴趣，每一集都透露一丁点的信息，但因为没有一个连续性的故事串起这些线索，再加上创意枯竭的 J.J. 恐怕自己也想不出来对这一终极谜题的解释，收视率的直线下降也就在所难免了。在人物设置上，同样是一个官僚主义上司、一名神经刀路线的学者和一名青年女干探的主角的搭配，这与 FOX 自己那部已经是摇摇欲坠，在被砍边缘的《边缘危机》（Fringe）明显是撞车的——这下想不死都难啦！

吸血鬼猎人林肯

Abraham Lincoln: Vampire Hunter

IMDB评分 6.1

BD发行日期	2012年10月23日			版本	A区
年份	2012年	类型	动作/惊悚	容量	50GB×1

与那部与“林肯”的意义仅限于座驾的《林肯律师》不同的是，本片的主角就是那位发动南北战争，废除奴隶制度的大统领阁下——亚伯拉罕·林肯，从片名就可以看出，这是一部走“铁拳无敌孙 XX”、“军道杀拳周 XX”路线的历史架空魔幻剧。受万民拥戴，掌握着平等、自由道德制高点的林肯再配合独门绝技——落叶神斧，南方的妖孽们自然只有给完爆这一种下场了。本片导演贝尔曼托夫是一位只身闯荡好莱坞的俄国导演，没有“历史包袱”的他自然不会纠结于林肯的伟岸形象，不过来自制片方和主流审美的压力，还是让他的各种杂糅和 YY 也出现了一定的妥协。

蓝光最新出碟推荐（2012年10月至2012年12月，按发售时间排列）

政坛混战
The Campaign

IMDB评分 6.8

BD发行日期	2012年10月30日	版本	A区
年份 2012年	类型 政治/喜剧	容量	50GB×1

用一个格斗游戏的场景，就足以概括出美式选举的全貌：不同的利益集团充当1P、2P，操纵这两个外表光鲜无比的虚拟玩偶（候选人）面对面PK，起初互相试探进攻，等待可以利用的破绽然后释放致命的杀招，“血槽”就是各自的支持率，待比赛时间结束之后，血多的一方获取最终的胜利。选举这玩意儿，说白了就是拼了老命给自己脸上贴金，给对方脸上抹黑。选在大选年进行各种低级黑，揭露金融大鳄才是美国政治体系真正的主人，看似火力十足的主题实际都是走务虚路线，智商、情商和笑点都很低的“三低”路线目的就是逗得观众从头笑到尾。

委托人
The Client

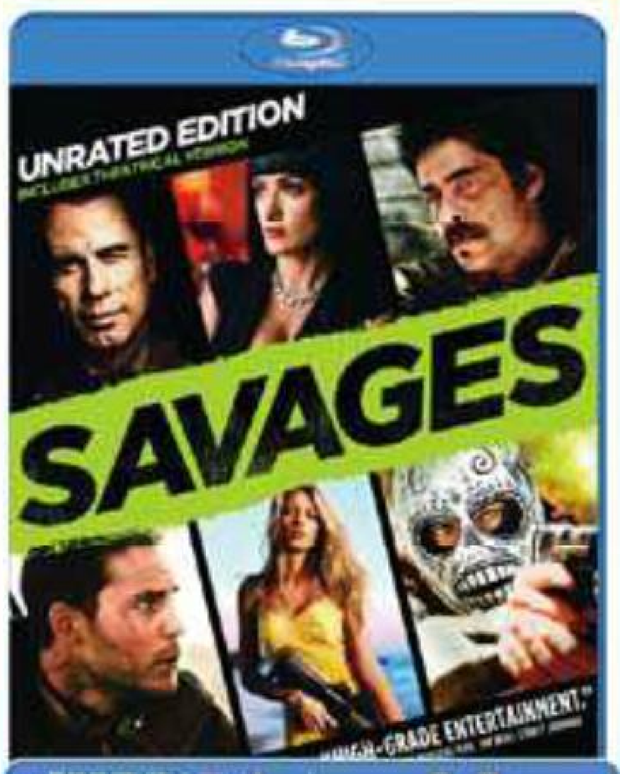
IMDB评分 7

BD发行日期	2012年11月6日	版本	A区
年份 2012年	类型 剧情/律政	容量	50GB×1

布拉德·兰弗洛，集叛逆、天资、潜力、悲剧于一身的天才演员，拥有无比悲惨与黑暗的身世——自从5岁父母离异后就成为了事实上的孤儿，被奶奶拉扯大，9岁的时候就已经开始吸烟喝酒，在街头同比自己高几个头的野孩子斗殴，也成为了警察局的常客。在十岁那年，兰弗洛被少管所命令出演一部关于禁毒的校园话剧中的小毒贩角色，这个身上充满着与年龄完全不相符的成熟和悲伤的少年，打动了当时正坐在观众席中的大导演乔尔·舒马赫看，他将这个“坏小孩”带到了《委托人》剧组，从而开始了一段短暂，但却耀眼的传奇。

作为一部律政剧，本片所探讨的依然是关于“目标正义”和“程序正义”这一永恒的问题，斗争的焦点，就在由兰弗洛所饰演的这个凶杀案的目击证人身上。在最初的剧本中，男主人公马克只是一个单纯的男孩，靠小海特式的天真和卖萌去赢得观众的同情。在发掘兰弗洛之后，舒马赫为了发挥他的叛逆气质，对剧本进行了大幅度的修改，将主角设置成了一个严重的问题少年，从而使得本片具有了强烈的社会意义。

野蛮人
Savages



IMDB评分 6.3

BD发行日期	2012年11月6日	版本	A区
年份 2012年	类型 犯罪/惊悚	容量	50GB×1

《野蛮人》堪称是奥利弗·斯通这位具有悲天悯人情怀的大导演职业生涯中最不严肃的一部作品，如果忽略画面艳丽的色彩与黑白的对比，光从影片的故事大纲和人物关系上来看，很难让人一眼看出是他的作品。这部走重口味路线的犯罪电影，也可以看出斯通真的很想找回当年《天生杀人狂》的感觉来。

本片虽然说的是毒贩的故事，各种重口味暴力画面不断，但却拍出了文艺小清新的感觉，而且导演自娱自乐的意图非常明显，约翰·特拉沃塔那张嬉皮脸的登场和各种反常规、反传统的情节设置，让人看到了昆汀的影子。看来说教反战思想说了一辈子的斯通，终于开始向老顽童的方向发展了。

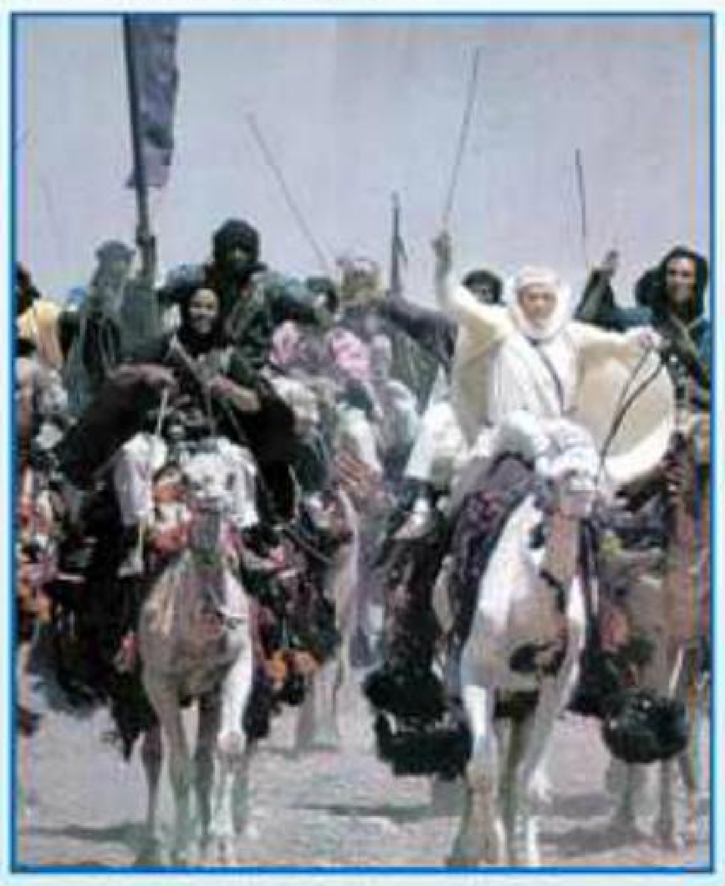
阿拉伯的劳伦斯 50周年纪念版
Lawrence of Arabia: 50th Anniversary Collector's Edition

IMDB评分 8.2

BD发行日期	2012年11月6日	版本	A区
年份 1962年	类型 传记/历史	容量	50GB×3

很多80后观众对《阿拉伯的劳伦斯》的认识，仅限于片名，以及游戏《未知海域3》结尾高潮阶段对本片的疯狂致敬。如果你想一睹这部传世经典的真容，那么此次的50周年纪念蓝光就必须收一套了。第一次世界大战时期的中东，因为“石油”这种战略资源还没有被发现，所以才能够给这个阿拉伯人民心目中的白人英雄——托马斯·劳伦斯的传奇，提供一个舞台。被奥斯曼帝国压迫的阿拉伯人民开始了武装反抗斗阵，为了加速打败土耳其的战争进程，大英帝国开始对各个松散的阿拉伯部落提供军事援助，劳伦斯就是外援军官中的一分子。

与职业军人相比，劳伦斯更热爱的是历史和考古，军事知识仅限于纸上谈兵，他的作风儒雅、多愁善感，脑袋里面充满了理想主义，不仅在阿拉伯人看来是一个怪物，即便是英国同僚也将其视为一个异类。然而就是这样一个从开始就被质疑的英伦绅士带领着一群居无定所的沙漠游民，夺取了一个又一个的胜利。



本次的三碟收藏套装包含近20分钟从未公开过的影像，外加William Friedkin,、Sydney Pollack、Martin Scorsese、Steven Spielberg几位影业元老人物的访谈录像，以及关于劳伦斯的历史纪录片。

敢死队2
Expandable 2

IMDB评分 6.8

BD发行日期	2012年11月6日	版本	A区
年份 2012年	类型 动作/喜剧	容量	50GB×1

成名前的史泰龙其实是个文艺青年，编剧、导演样样在行，古稀时代的他在《敢死队2》中极尽文艺老年之能事。虽然喊到了一帮老胳膊、老腿组建了“老年版复仇者联盟”，虽然很多观众在看罢本片之后惊呼“光看史爷爷、州长大人和布鲁斯·威利斯三个老头站在一起肩并肩爆大枪儿的场面就值回票价”，但他很清楚2代的软肋：从主打的动作场面来看，这场曾经的动作巨星们的华山论剑由于各自年事已高，再加上第一集中最能打的“喷气李”在本集露了个脸之后就神隐了，基本上很难在动作设计上有什么出色表现了，无非就是“敌方青壮年组各种打不中，我们老年组一抬手就能弄死一大片”的抗日剧模式，纵然动作场面不吝惜爆点、血浆和汽油，恐怕观众也会望而生厌。再加上原本就是为了凑在一起开打而设置的故事已经简化到了史爷口中的“找到他（大反派）、捉住他，弄死他”，这种为了热闹而热闹的杂糅最终只能让这群老家伙们晚节不保。

这时候，史爷爷的文艺属性就发挥了作用，他自然有创造娱乐效果的办法，“你还在混丛林吗？”“你这个家伙想当总统！”第一集中的这种神吐槽在《敢死队2》中随处可见，而且各路英雄好汉不仅相互冷嘲热讽，而且还毫不吝惜的自我吐槽，在娱乐自己的同时也让观众在笑声中追忆往日的情怀。即便是追随这帮硬汉近30年的忠实影迷，也从未发现过这帮老头搅基起来是如此的呆萌。

蓝光最新出碟推荐（2012年10月至2012年12月，按发售时间排列）

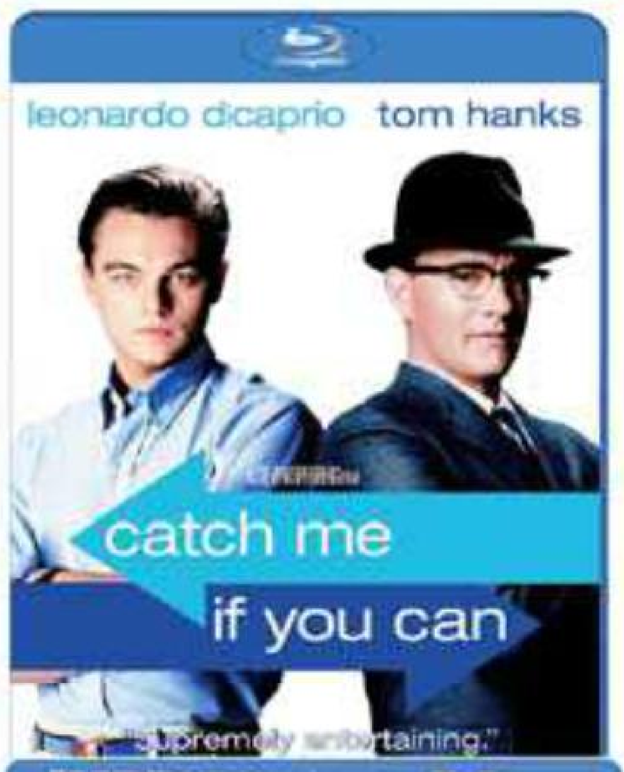
黑暗骑士崛起
The Dark Knight Rises

IMDB评分 8.2

BD发行日期 2012年12月4日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 动作/惊悚 | 容量 50GB×1

《黑暗骑士》所创造的巅峰，使得TDKR算不上三部曲中最好的作品，甚至不是一部黑暗史诗所应该有的结局——在经历了小丑的“洗脑”之后，恐怕就连拥有“主旋律”审美的观众们也不乐见《Batman前传》的最后一集中出现和谐的句号。只有一个“革命”的表，却没有第二集中的人性冲突、善恶是非与道德困境。极端环境下的极端主义这一本来可以大书特书的主题，也只是被点到而至。剧本亦没有悬念，基本上都猜到了——英雄堕落，英雄复出，英雄落难，王者归来，王者归隐……而如果从三部作品的主题过渡这一宏观角度来看，就会发现TDKR圆满的完成了收官的重任——第一部创造恐惧，第二部呈现混乱，第三部是给予希望。

猫鼠游戏
Catch Me If You Can



IMDB评分 7.4

BD发行日期 2012年12月4日 | 版本 A区
年份 2002年 | 类型 动作/喜剧 | 容量 50GB×1

“老阿甘”汤姆·汉克斯和“小李子”莱昂纳多当年联袂演出，为我们带来了“猫鼠游戏”这一犯罪题材亚类型中最华丽、最温情的一部作品，调侃的笔调让故事免得妙趣横生，各种戏剧化，让人很难相信这是以传奇老千弗兰克·W·阿巴内尔为原型改编的传记片。尽管一兵一贼为了这场智慧游戏都使尽了浑身解数，但悬念和交锋中又蕴含了浓浓的人情味，两人也非常享受这种亦敌亦友的矛盾关系。

帅过头了的演员总是会饱受“演技”方面的执意，在汤姆·汉克斯这样气场强大的巨星面前，任何人想演好对手戏都是相当困难的。而本片恰恰是一部最能证明莱昂纳多演技的作品，片中他饰演的这个高智商罪犯靠的并不仅仅是“私刻公章”、“伪造签名”这种基本功，还有“扮演各种身份成功人士”的能力。片中我们可以看到小李不仅16岁调皮高中生演得，潇洒飞机副驾驶也演得，连医生、代课教师、律师、警察等角色全部都能做到无缝自由切换。

全面回忆
Total Recall

IMDB评分 6.5

BD发行日期 2012年12月4日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 科幻/惊悚 | 容量 50GB×1

由科林·法瑞尔主演的这部《全面回忆》新作，并没有按照像科幻迷期待的那样去再现原著——菲利普·迪克短篇小说《记忆公司》中的那个更加荒诞、离奇的故事，仅仅是对1990年阿诺版的翻拍，这也使得本片难以达到《银翼杀手》、《少数派报告》这样的高度。本片是擅长视觉系动作片的青年伦·怀斯曼执导的第一部科幻片，也许是他意识到了本片的“记忆移植”题材在今天的科幻片中已经没有太大新意，也许关于梦的解析，已经被克里斯托弗·诺兰做到了极致，本片索性将重点放在了场景的科幻感和动作场面的设计上。惟一的悬念在被抛出之后，很快就被导演给抛掉了，总之说不了几句话就要开打，成为了贯彻全面的主旋律。这也正是当年那部B级片最缺乏的东西，从中我们也可以看到20年来电影技术的飞速进步。地心穿越（The Fall）和多层磁悬浮交通网络，都足以令科幻片老鸟们看得目瞪口呆。

光环4：航向黎明号
Halo 4: Forward Unto Dawn

IMDB评分 7.4

BD发行日期 2012年12月4日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 科幻/战争 | 容量 50GB×1

AAA级游戏大作在前期宣传造势上的胃口已经不仅仅是时间以“秒”计算的电视广告，和长度最多不超过5分钟的网络预告片，Ubisoft在《刺客信条2》和《幽灵行动：未来战士》中成功开创了“游戏前传预告电影”这一种全新的应景模式。不过他们的长度和成本同去年在《Halo 4》发售之前“公映”的《航向黎明号》相比，又显得是那么微不足道。这样说，并不是代表本片是有着多大的格局和场面——它的视觉效果只是三流科幻片的水准。

《航向黎明号》讲述的是拉斯基舰长对自己青葱岁月的一段回忆，将带领我们重回星盟首度入侵之前的圆周座第四行星，此时的他还是Corbulo军事学院的新丁。本片试图通过个人视角去反映一场宏大悲壮的星际战争史的开篇，由于成本有限，只能采用伪纪录片来尽可能回避需要烧钱的场面。什么帕金森式摄影、主视角乱晃，到处是硝烟弥漫、电浆射线、针刺乱飞就是看不见几个敌人。太空电梯被毁、地狱伞兵降落的场面也显得比较阳春。它之所以拥有上佳的风评，是因为这是一部纯粉丝向的作品。虽然前半段《全金属外壳》式的军营苦逼生活虽然让观众昏昏欲睡，但当士官长乱入之后，玩家的热血开始沸腾。剧组将极其有限的经费花在了刀刃上，在细节方面，本片对各种轻武器和载具的还原度还是做得很好，虽然大概也没有多少人会注意到影片中的疣猪车采用前后硬轴而不是独立悬挂这种细节。

死亡船
Death Ship

IMDB评分 6.4

BD发行日期 2012年12月4日 | 版本 A区
年份 1980年 | 类型 冒险/惊悚 | 容量 50GB×1

一群遭遇轮船失事灾难的幸存者，在沉入大海前突然发现大海上飘来一艘神秘的黑船，他们毫不犹豫地登上了“救命稻草”号，在短暂的希望和喜跃之后，却发现自己一脚踏入了地狱……于1980年拍摄的这部《死亡船》，是“鬼船”这一恐怖片亚类型的开山之作。与2002年的《鬼船》（Ghost Ship）、《恐怖游轮》（Triangle）相比，本片由于年代久远、投资有限的关系，并没有在排场上浪费太多的笔墨，在粗粝中却透着真实。与后来的《Ghost Ship》引入“魔鬼”这一超自然因素，用各种诱惑来扰乱人类的心智，让这群释放内心邪恶面的玩物自相残杀这一设定不同的是，本片还没有这些人文内涵，这艘鬼船是靠强大的磁场来扰乱人的神经，让他们在各种恐惧幻觉的折磨之下开始疯狂的杀戮。无线电信号受到干扰的刺耳声响在耳边的不停回荡，这一设计也成为日后的恐怖电影和AVG游戏经常会用到的设计。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 稀饭 美编 NINA

从许多方面来讲,《战神 超凡》都并不是一款普通的续作,这不单单是指游戏的故事本身发生在奎托斯成为战神之前,也是指本作里包含的创新精神。和以往系列作品比起来,本作不但大胆地加入了网战要素,就连在单机部分也应用了一些崭新的概念,奎托斯能够使用敌人的武器,还获得了一种能够让物品恢复到被破坏前状态的法术。本作的一切都在预示着制作组对系列发展方向的探索与思考。让我们来看看这新一代的《战神》将迎来什么样的变化。

战神 超凡	SCE		动作
PS3	God of War: Ascension		美版
	预定2013年3月12日	1～8人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

▲让奎托斯挥舞着混沌之刃与巨大怪物死战仍然是本作的最大特色之一。

超凡之路

毫无疑问,既然游戏的构成比重有所变化,在本作当中,单机故事所占的比例不会再像是以往般地高,流程长度可能也不及以往的作品,但这并不意味着制作组对于单机流程的开发力度降低,从游戏公布的内容看来,流程中玩家会遭遇到新的敌人,它们都将成为拦在奎托斯前进路上的强敌。

▲玩家所熟悉的魔像在本作中有了新变种,那就是穿上了盔甲的火魔像。

●象头怪(Elephantaur)

尽管外形孔武有力,而且在杀死它时奎托斯还必须使用非常繁复的QTE,实际上象头人的定位和以前作品中的牛头怪差不多,是一种强大的小怪,实力远超其他敌人,但因为攻击大部分可以被弹反,又不具备太霸道的攻击招式,玩家在习惯其行动模式后可以快速地将其打倒。游戏目前提供的试玩版中,象头怪只会单只出现,但不排除游戏后期会成双地现身。把这种怪物的生命值削弱到一定地步后,奎托斯可以通过QTE杀死它,不过需要在按键捅刺它头颅时不时躲避它的反击,最后,奎托斯会剥开其头壳,用混沌之刃把里面的脑子捣个稀烂,血腥程度之高在系列中都算得上是相当罕见。

◄杀死象头怪的QTE不但操作繁复程度高,血腥度也极高。

●漩涡怪(Charybdis)

这个怪物又被称为“卡律布狄斯”,在《荷马史诗》的第二部《奥德赛》中,英雄奥德赛(也被称为奥德修斯)返回故乡路上遇到了两难选择,一边拦在他路上的是大漩涡卡律布狄斯,另一边则是女妖斯库拉(Scylla),如果他躲避其中一方,就会遇到另一方。两害取其轻,最后奥德赛选择了经过斯库拉所在之处,以被她吃掉六位船员为代价,带着余下的人顺利通过。而在神话当中,卡律布狄斯则被描述为一头巨大的怪物,她每天会吞吐海水三次,而在这些时候,就会在海中形成一个吞噬万物的巨大漩涡。在游戏中,卡律布狄斯变成了一个拥有众多触手的怪物,真身隐藏在水底下,暂时没有完全现身,但光是挥舞的触手就足以为奎托斯制造大麻烦。毫无疑问,在故事中,它最后的下场应该会和之前系列作品中的大型怪物一样,被奎爷用华丽的QTE轰杀至渣。

►在目前放出的试玩版中,游戏结束前玩家有机会目睹漩涡怪的真面目,不过这画面只是一闪而过,不足以看清全貌。

●复仇女神（The Furies）

这三位女神会是本作中奎托斯的主要对手，在故事中，她们正在追杀奎托斯，因为他背叛了当时的战神阿瑞斯（Ares）。她们从天空之父尤伦纳斯（Ouranos）的血液中诞生，三姐妹的名字分别是阿勒克图（Alecto）、墨纪拉（Megaera）和底西福涅（Tisiphone），目前的情报中公布了三姐妹中的二姐墨纪拉，她是妒忌女神（Goddess of Jealousy），专门惩罚那些犯有诈骗和通奸之罪的人。游戏中她虽然有着女神般的性感身躯，背后却长出了四条蜘蛛腿，这些长腿既是她用于移动的肢体，也是用来刺穿罪人身躯的武器，对于奎托斯来说，这些蜘蛛腿还算不上大威胁，但墨纪拉拥有另一项可怕的能力，就是放出自己身体中的寄生虫，潜入到敌人的身体中，控制对方为自己而战。她将会是故事中奎托斯必须要面对的强敌之一，而就算击败了她，复仇女神中的其余两位也仍然会拦在奎托斯的路上，等待着我们这位未来战神的，仍然是一条弑神之路。

▲预告片中，三姐妹的剪影曾经一闪而过，可以看出来墨纪拉是三姐妹中最不似人形的，不过其余两位身上估计也会有不少非人特征。

▲墨纪拉一登场就展现出了残暴的本性，她与奎托斯之间的恶战在所难免。

诸神的竞技场

除了单机模式，本作还加入了全新的网战模式，这个模式对于整个系列来说都是一种新尝试。玩家将扮演一位强大的战士，在宙斯、阿瑞斯、波塞冬和哈迪斯四位神明中选择一位成为自己祀奉的诸神，然后投身到竞技场当中与代表其他神明的战士鏖战一番。每一个神明所赐予玩家角色的能力并不相同，所以战士们所擅长的领域也有所差别。目前游戏放出的网战 Beta 测试版中仅开放了宙斯和阿瑞斯两位神明，他们赋予战士们的力量差别非常大，让我们来看看他们各自不同的特点。

▶网战中最早公布的地图，目的之一是通过杀死地图中的独眼巨人来获得胜利。

●宙斯（Zeus）

▲宙斯的标记，以黄色为主色调，以配合闪电给人的印象。

奥林匹斯诸神之王，也是奎托斯的父亲。他擅长操纵雷电的力量，在传说中，宙斯通过投掷雷电变化成的长枪来克敌制胜，而这种力量也被延续到了游戏当中。当玩家选择以宙斯之名而战时，战士的魔法力量会获得增强，并能够使用雷电魔法，造成瞬间爆发的广范围高伤害攻击，甚至还带有吹飞效果。同时，通过发动特定招式或处决敌人等行动，宙斯的战士们可以迅速恢复魔力，并放出下一个威力强大的魔法。但需要小心的是，宙斯在赋予了玩家的战士强大的魔法力量时，却不会赋予强大玩家的生命值和护甲，而如果想要最大化魔法的威力，玩家必须穿着那些提高魔法威力却并不能提供太多防御力的护甲，所以作为宙斯的战士除了需要懂得合理地运用魔法来克敌制胜，也需要懂得避免让自己受到伤害。

▶宙斯专属的武器都以金黄和白色为主色调，强调众神之主的高贵和威严。

●阿瑞斯（Ares）

▲阿瑞斯的标记，以红色为主色调，既代表着火焰，也代表着鲜血。

在被奎托斯杀死并取代前，阿瑞斯就是奥林匹斯的战神，他是宙斯之子，某种意义上来说，是奎托斯同父异母的兄弟。不过两者之间的恩怨最后导致了阿瑞斯的死亡，也令奎托斯得到了战神之名。但是，在本作当中，奎托斯尚不是战神，阿瑞斯也尚未死去，他仍然作为一位战争之神，给予信仰他的战士们属于火焰的力量。选择了阿瑞斯的战士会得到近战能力的加强，还可以在武器上附加火焰的力量。在选择装备时，阿瑞斯的战士可以侧重加强自己的物理攻击力，又或是偏重于增强元素伤害的威力，来让武器附带的火焰效果变得更强大。除此以外，阿瑞斯还赋予了战士们名为“阿瑞斯之怒”的魔法，能够战士跳到空中并猛砸地面，任何在攻击范围内的敌人都将被浮空，然后成为任由玩家宰割的肉靶子。

▶阿瑞斯专属的武器用金属本色和血红为主色调，造型也显得相当致命。

战士新装

除了游戏本体内容，本作也在游戏附加内容上做到了与时俱进，在游戏的典藏版公布时，也一并公开了预定游戏所附赠的《斯巴达 300 勇士》服装 DLC，顾名思义，这个 DLC 的内容自然是让玩家能够穿上同名电影中斯巴达战士们的国王莱昂尼达斯（Leonidas）的战衣。不过这个 DLC 仅限于网战当中使用，幸好，除了外观改变，玩家还可以获得斯巴达战士们使用的长矛，并施展出专属于这把武器所特有的攻击动作，也算是对使用限制上的一点小小补偿。

◀角色造型还原了《斯巴达300勇士》中的经典造型，在网战中使用不但极其拉风，特有的招式也可以令敌人防不胜防。

文 纱迦 美编 心の永恒

备受关注的《真·三国无双7》已确定会推出中文版，时间暂定于2013年3月。虽然中文版不能和日文版同步发售有点可惜，但考虑到当时还有众多游戏，大家完全可以耐心等待中文版的发售。不过中文版的DLC是另外算的，所以特别有爱的朋友还是要考虑清楚。本作另有大量店铺预约特典，想入手日版的朋友需要精挑细选。

真·三国无双7	Koei Tecmo	动作
PS3 真·三国无双7		日版
预定2013年2月28日	人数未定	7560日元
对应周边未定		

史上最豪华阵容

《真·三国无双6》加入了晋势力，从而使得可操作武将数量突破了60个。而本作的可操作武将数量将超过70个！目前已知的新武将有李典、乐进、关兴、张苞、关银屏、韩当、鲁肃、张春华、贾充，魏蜀吴晋四大势力都有新角色登场。不过吴国的新角色有点杯具，韩当和鲁肃都是看上去不怎么起眼的大叔，不知会不会加入陆抗等后期名将以便对抗晋国呢？

张苞

声优：阪口大助

字：无　擅长武器：连刃刺

张飞之子，拥有不输于父亲的高超武艺。游戏中是一名责任感强，爱管闲事的好青年。

关银屏

声优：三上枝织

字：无　擅长武器：双头锤

仅在民间故事中登场的人物，是关羽的女儿。游戏中设定为身材纤细却拥有超人力量的怪力美少女，不过本人对此没有察觉。人物设定图的造型很明显参照了《摇曳百合》里的赤座灯里，而且两人的声优都是同一人。看来6代王元姬的成功让设计者非常满意，决定在7代中再来一次。

韩当

声优：田中秀幸

字：义公

吴国名将，历经孙坚、孙策、孙权三代。此公造型绝对是系列最猥琐的一个，连普通大众脸都自愧不如，不知为何设计者要如此丑化。

关兴

声优：岛崎信长

字：安国
擅长武器：双翼刀

关羽之子，和张苞一起都是蜀汉后期的名将。游戏中设定为沉默寡言，喜欢独自思考，任何事情都能妥善处理的天才。

天地人系统

本作引入了类似于《真·三国无双联合突袭》式的武器相克系统，不过该系统并不是按武器种类来划分的，而是按中国古代的“三才”来命名的。

游戏中的角色会根据装备武器的不同，而分为天、地、人这三种属性。这三种属性会按照天克人、人克地、地克天的关系，构成有如石头剪刀布的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响，还关系到不少新系统。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

旋风连击

旋风连击（STORM RUSH）的使用条件是玩家对敌将的属性占优时，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个绿色的圆圈，这就是气魄槽。只要连续攻击，就可以削减敌将的气魄槽，而当敌将的气魄槽被打成零时再成功命中他，就可以发动旋风连击。发动之后只要连按□和△就可以对敌将以及周围的敌人造成重大伤害。

贾充

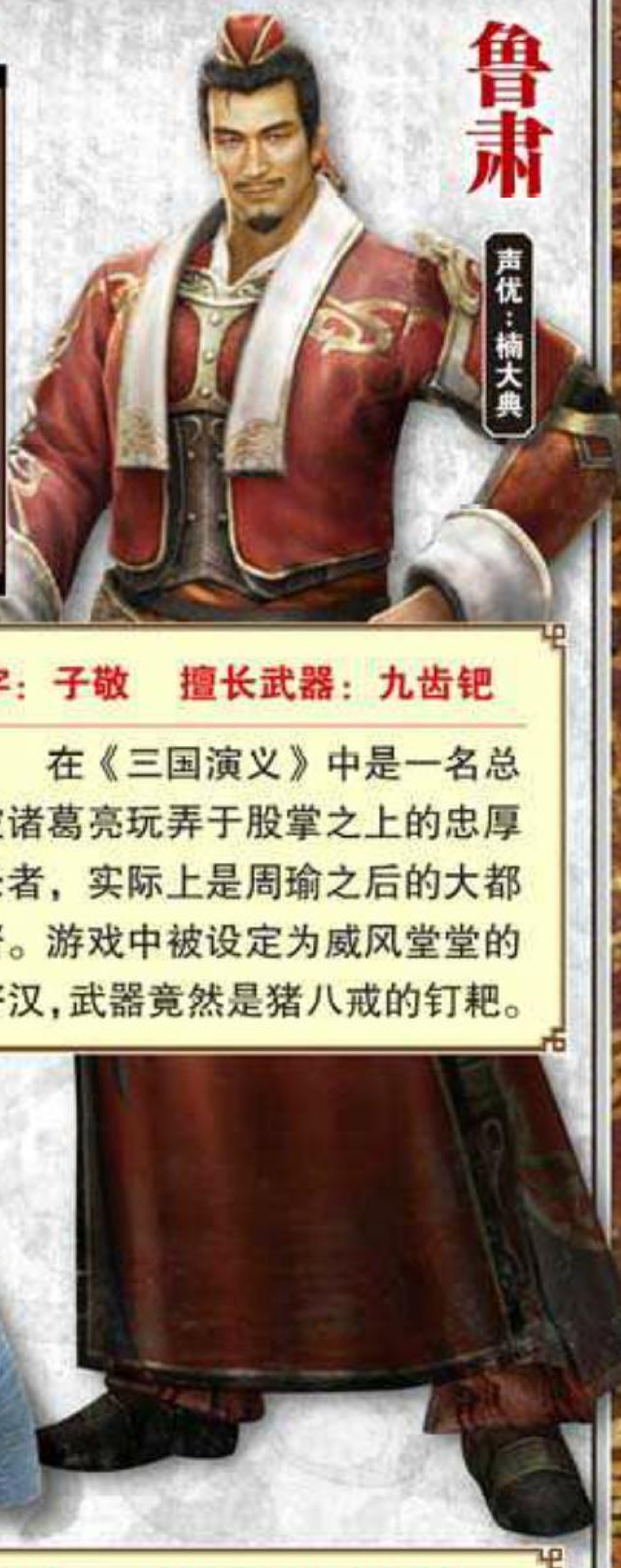
声优：高桥广树

字：公闾　　擅长武器：舞投刃

贾逵之子，魏国后期的权臣，也是西晋的开国功臣，曾经指使人刺死魏帝曹髦。游戏中和史实一样，是司马兄弟的心腹，不过却是一个既有出色武艺又有卓越政治才能的全才。

易武反击

易武反击的使用条件限定于玩家对敌将的属性处于劣势时，此时敌人头上会出现红星状的标记。虽然我方在攻防上处于劣势，但也可以借助易武反击来挽回。只要在敌方武将发动蓄力攻击的途中，用易武攻击命中敌将，就会自动进化为易武反击。易武反击会将敌将击飞并自动切换为另一种武器，可以借此来一举扭转不利的局面。



鲁肃

声优：楠大典

字：子敬　擅长武器：九齿钯

在《三国演义》中是一名总被诸葛亮玩弄于股掌之上的忠厚长者，实际上是周瑜之后的大都督。游戏中被设定为威风堂堂的好汉，武器竟然是猪八戒的钉耙。

乐进

声优：伊藤健太郎

字：文谦　　擅长武器：双钩

曹操的得力干将，原为文官，从曹操起兵开始就一直追随，在战场上经常扮演先锋角色。个人不高，性格文静，但身体条件非常出众。

李典

声优：乌海浩辅

字：曼成　　擅长武器：车旋戟

身经百战的勇士，从曹操起兵开始就一直追随他。为人洒脱，这种态度经常让周围的人感到困扰。拥有敏锐的预感，能够提前发现敌人的陷阱和计谋。

无双乱舞

作为系列象征的无双乱舞，在6代中是每名角色都有两种，而本作则增为3种，当角色的等级达到一定程度后就能自动学会。3种无双乱舞的发动条件为全员共通，分别是：地面大范围（地上○）、空中大范围（空中○）、地面小范围大伤害（地上R1+○）。而无双槽也将增至3条，部分角色是可以同时用三种无双来构成连续技的。

张春华

声优：浅野真澄

字：无　　擅长武器：螳螂铁丝

历史上是司马懿之妻，司马师、司马昭兄弟之母，因为《三国志大战》、《三国杀》而为玩家所熟知。游戏中设定为总是笑容满面的贤妻良母，但如果被激怒的话，就连家人也会胆战心惊。

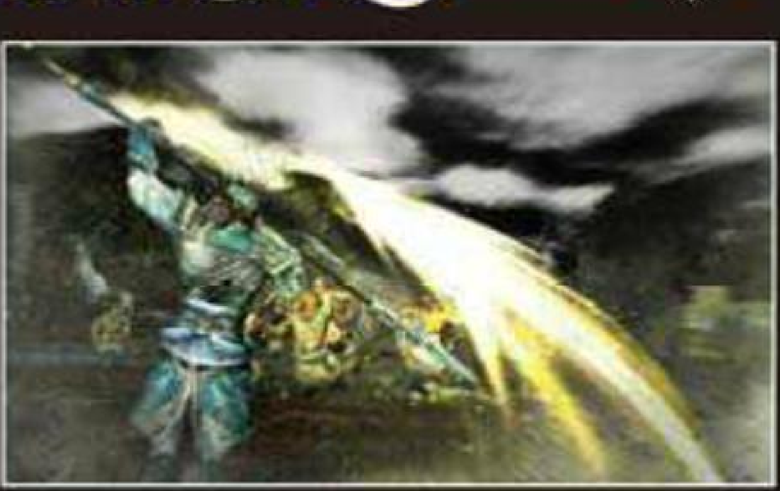
升级和特技

本作依然采用等级制，当玩家打倒敌人或取得胜利时就可以拿到经验值，籍此来完成升级。升级后会增加武将的攻击力、防御力、体力等基本数值，同时还会增加武器的系统适性。当武器的系统适性上升之后，还可以使用特殊动作，如轻功、无影脚、转身、旋风。每种武器只有一种特殊动作。

另外本作增加了特技的设定，这是用来强化武将能力的新要素。特技分为两种，一种是数值上升型，如“会心一击率上升”等等；另一种是系统适性相关型，如“朴刀可以使用无影脚”。另外特技还有等级的设定，等级越高，效果越明显。

觉醒状态

发动觉醒状态的条件不明，发动后玩家的能力将会大幅提升，而且在觉醒状态下按○键可以发动比一般无双更加强力的觉醒乱舞。而



如果用觉醒乱舞打倒更多的敌人，就能进化为更加强力的真·觉醒乱舞。用真·觉醒乱舞打倒的敌人会更容易掉落经验值道具。

文 九兵卫 美编 NINA

史上最凶SLG再度归来！！

初代的《魔界战记》是系列人气最高的一作，也是剧情最令人印象深刻的一作。作为初代时隔多年的完全续作，《魔界战记 D2》无论是画面还是系统玩法都大不一样，堪称集系列之优点的作品。新的故事到底会有怎样令人捧腹的展开，让我们一起期待吧！

魔界战记D2	日本一	策略角色扮演
PS3 ディスガイア D2		日版
2013年3月20日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

▲虽说名义上成为了魔王，但实际上拉哈尔并没有完全统治魔界。

拉哈尔

CV：水桥かおり

前代魔王的独生子——拉哈尔，一个狂妄散漫、处处以自我为中心的家伙。前代魔王过世后，拉哈尔和艾托娜以及芙蓉一起突破重重阻碍，最终登上了魔王的宝座。然而，无论魔界还是人间或者天界，并不是所有人都认可拉哈尔这个魔王，他要完成的事情还有很多很多……

作为拉哈尔的家眷一直跟随在他身边的小恶魔，虽然有着可爱的外表，但内心却很腹黑且毒舌，即便是对于拉哈尔这个主人，她也丝毫不留情面。为了让拉哈尔在魔王的宝座上独当一面，艾托娜还算比较尽心尽力。此外，艾托娜手下有一帮绝对效忠的仆人，它们就是普利尼。

►芙蓉是一个典型的说教主义者，但拉哈尔和艾托娜对此早就习惯了。

▲艾托娜的吐槽一如既往的犀利，搞笑的对白在剧情中随处可见。

艾托娜

CV：半场友惠

来自天界的天使芙蓉，因为在协助拉哈尔成为魔王的过程中伤害过同伴而被贬为堕天使。即便如此，芙蓉的生活并没有因此而改变，每天向恶魔们说教“爱的重要性”是她不变的工作，但竟然也会做出一些常人无法理解的“愚蠢”的事情。

芙蓉

CV：笹本优子

新的故事

经历了林林总总的波折，拉哈尔终于坐上了魔王的宝座。数年后，怀着不满的拉哈尔并没有成为魔界公认的魔王，因为他的力量与前代魔王还有很大的差距，所以不认同拉哈尔地位的反乱派们在暗地里策划着新的政权。正欲和艾托娜以及芙蓉一起对事件进行调查的拉哈尔，此时却收到了一份来自天界的意外“礼物”——一个声称是自己亲身妹妹的天使，这到底是谁在幕后作祟呢？魔界又将掀起新的风波。

◄反乱派的头领是前任魔王手下的老参谋。

►天界寄来的意外“礼物”，怎么看都觉得有诈。

史上最强系统要素！

丰富的系统要素一直是“《魔界战记》系列”的特色所在，从武器装备到角色育成，从各种迷宫探索到经典的暗黑议会系统，每个要素都能耗费玩家大量的时间乐在其中。新作中的魔王城将有更多的探索要素等待着玩家，FANS千万不要错过。

▲培养只属于自己的战士吧！

▲自创角色的素质、名字、天赋、性格、擅长武器甚至颜色等等都可以自由选择。

▲无厘头的暗黑议会堪称游戏中最恶搞的系统。

▲玩家可以在魔王城内进行探索并收集情报。

西西莉

CV：石原夏织

本作新加入的角色，为了成为魔王从天界而来的天使少女——西西莉。她声称自己是前代魔王的女儿，同时也是拉哈尔的妹妹，但众人都不相信她毫无说服力的话。西西莉很要强，做事非常有干劲，擅长料理，最大的兴趣爱好是做点心。

▲拉哈尔并没有把不知天高地厚的西西莉放在眼里。

巴尔巴拉

CV：茅原实里

巴尔巴拉是反乱派所力挺的新任魔王候补者，她出生在骑士世家，拥有魔界中屈指可数的战斗能力。以效忠命令作为信条的巴尔巴拉很少根据自己的想法去行动，正是这样容易被操控的性格才让反乱派选中成为魔王候补。

◀巾帼不让须眉的巴尔巴拉经常给人感觉举止有点一根筋。

杰诺里斯

CV：平川大辅

沉默寡言的杰诺里斯是一个充满谜团的家伙。他不亲近于任何一方，总是给人感觉非常淡定。杰诺里斯称自己和前代的魔王有着特别的关系，而拉哈尔等人并不清楚他到底是敌是友。到底杰诺里斯的背后隐藏着怎样的秘密呢？

▲杰诺里斯似乎是整个事件的关键人物。

史上最凶战斗系统

所谓“史上最凶”的名号当然不是吹出来的，本作也不例外。玩家在战斗中可以使用不同的武器，通过不同属性与判定的技能给予敌人伤害，而各种诙谐有趣的协力攻击包括叠罗汉等等在游戏里也全部保留。

▶协力攻击时会出现角色特写画面，非常有魄力。

▲千奇百怪的特技攻击在本作中继续被发扬光大。

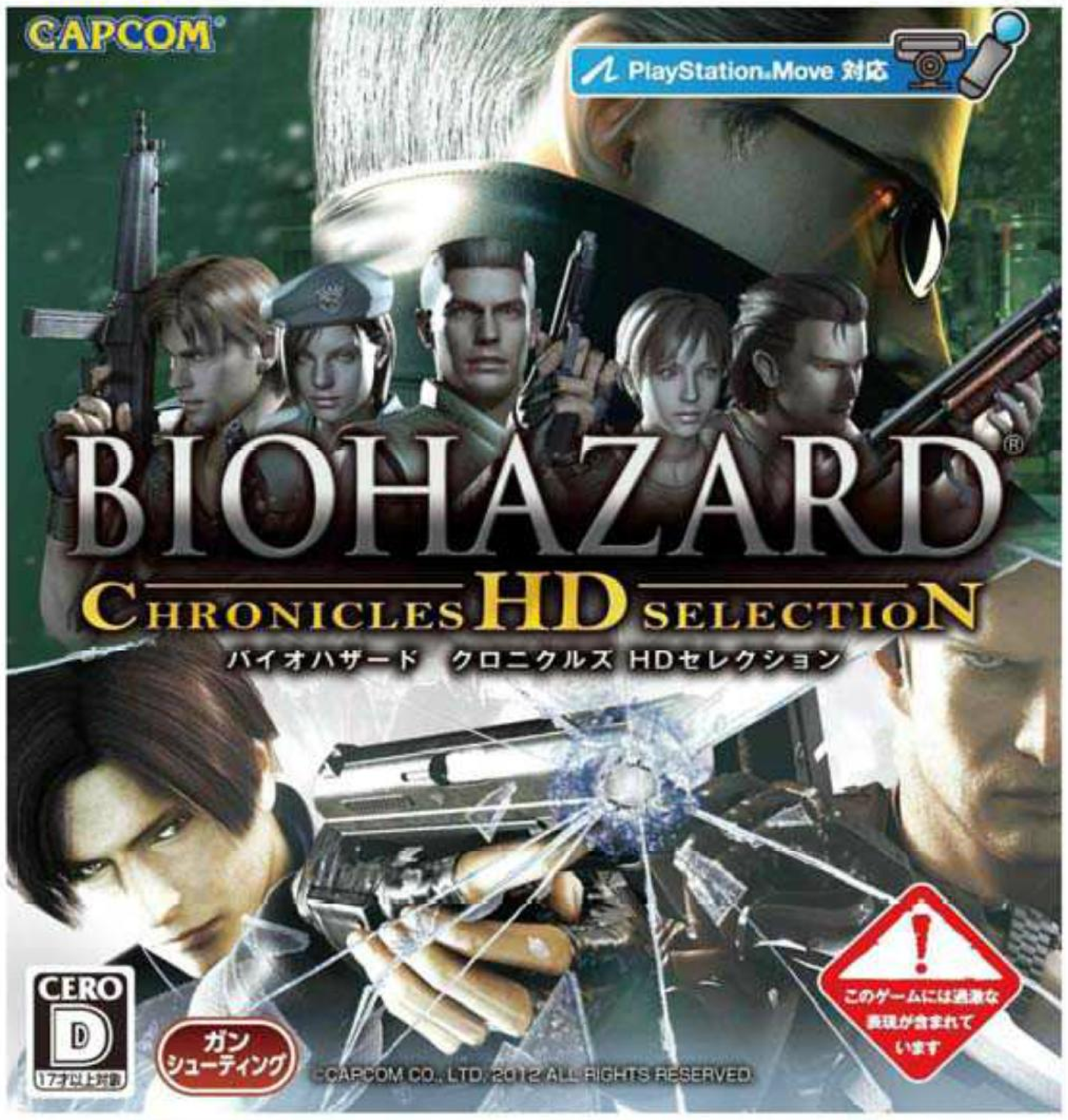
▲系列特色“节目”——喧哗无比的叠罗汉攻击！

新武器追加——书

▲全新的武器“书”可以召唤出不同的召唤兽对敌人发起猛烈攻击。

《生化危机 历代记 高清精选集》包括原本 Wii 平台的《安布雷拉历代记》和《黑暗历代记》这两款游戏，并针对 PS3 追加了奖杯、网络排行榜以及对应 Move 操作。虽然跟之前的《生化危机 重生精选集》一样很不厚道地没有设置白金奖杯，而且部分奖杯的耗时也比较长，对于纯奖杯饭而言可能并不划算，但对于生化饭而言，游戏中的精彩 CG 不容错过，而看着那些熟悉的场景被一一重制，也能勾起昔日的无限回忆。两款作品的隐藏收集要素都非常多，因此本攻略除了介绍奖杯打法外，也会给出详细的资料列表供玩家查看。另外虽然本作用手柄操作时有辅助瞄准功能，但想要轻松的拿齐奖杯还是推荐用 Move 操作。

文 苍穹 美编 心の永恒



生化危机 历代记 高清精选集	Capcom	射击
PS3 バイオハザード クロニクルズ HDセレクション		日版
2012年6月28日	1～2人	4490日元
对应PS Move		对应玩家年龄：17岁以上

Part.1 生化危机 安布雷拉历代记

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0

全奖杯路线

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

虽然理论上本作只需通关一次，但直接以 HARD 难度上手较为困难，武器的威力和弹药也往往不够，建议还是以 NORMAL 难度开始。在一周目的过程中先熟悉关卡构成，并把场景中隐藏着的文档收集齐才是首要目标(部分有分支路线的关卡需要打两次)。改造武器时推荐优先改满一把冲锋枪和一把霰弹枪，前者能够快速造成敌人硬直、后者在近距离时的伤害非常可观，这样就足以应对大多数战况，改造点数有盈余时再分给其他武器。在“アンブレラ终焉・第3章”或“暗を继ぐ者”的迷宫部分适当注意一下路线选择，以确保拿到“ウエポンマニア”的奖杯。一周目爆机后，在特殊关卡“???”稍微练习一下应该就能顺利通过了，这样就只剩下“アーカイブコレクター”和“破坏王”。由于这两个奖杯的关键都是收集齐全部文档，故选择 HARD 难度重新走一遍流程并争取全 S 级评价即可，有好武器的前提下整体难度并不算太高。

手锭の男 （铜杯）

取得条件：遇见戴手铐的男子。
奖杯说明：流程奖杯，在“黄道特急事件”第1章开始，与Billy相遇后得到。

血に饥えた女王 （铜杯）

取得条件：击倒嗜血的怪物。
奖杯说明：流程奖杯，在“黄道特急事件”第3章结尾，击倒水蛭女王后得到。

战友との别れ （铜杯）

取得条件：结束战友的痛苦。
奖杯说明：流程奖杯，在“洋馆事件”第1章中，击倒丧尸化的Forest后得到。

碎け散った暴君 （铜杯）

取得条件：击倒能力全开的暴君。
奖杯说明：流程奖杯，在“洋馆事件”第3章结尾，击倒暴君后得到。

迫り来る巨人 （银杯）

取得条件：向追迹者复仇。
奖杯说明：流程奖杯，在“ラクーン市坏灭事件”第3章结尾，击倒追迹者后得到。

野望の结末 （铜杯）

取得条件：终结谢尔盖的野心。
奖杯说明：流程奖杯，在“暗を继ぐ者”第2章结尾，击倒变异Sergei后得到。

身代わり （铜杯）

取得条件：目睹同伴的献身。
奖杯说明：流程奖杯，在“噩梦”第2章中，击倒巨蟒、Richard牺牲后得到。

终焉 （银杯）

取得条件：彻底摧毁秘密组织。
奖杯说明：流程奖杯，在“アンブレラ终焉”第3章结尾，击倒第二形态的T-ALOS后得到。以上全部的流程奖杯皆不限难度，不过部分关卡的出现条件有评价要求，具体请参看附表1。

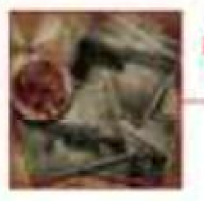
ゾンビハンター! （银杯）

取得条件：完成特殊关卡“???”。
奖杯说明：首先，特殊关卡的出现条件是完成剧本“The 4th Survivor・第1章”。关卡的目的是消灭10波敌人，除了最后一波的特殊丧尸外，敌我都是一击必杀的，玩家能用的武器只有手枪和匕首。面对每一波敌人的战斗都分为两个部分，前半是在场景内击倒突然出现的丧尸，此时它们对玩家不会造成任何威胁；后半则是消灭从大门外快速涌入的敌人，丧尸的数量与前半部分漏掉的敌人数量相等，因此前半部分应尽可能多地消灭丧尸，才能降低后半部分的危险性。首波敌人为5只丧尸，之后每波丧尸的数量都会增加1，且在前半部分还会“玩出新花样”。第1波只有从栏杆后探出头的丧尸；第2波追加从栏杆前地面上爬过的丧尸；第3波追加从栏杆上快步走过的丧尸；第4波追加从视角前走过的丧尸；第5波在场景最左端也会出现探出头的丧尸；第6波追加从左侧走两步后立刻扭头逃跑的丧尸；第7波在场景最右端也会出现探出头的丧尸；第8波追加从栏杆后迅速爬过的丧尸；第9波追加在视角正面近处探出头的丧尸(别被吓到)；第10波只有1只耐久力极高的丧尸，必须爆头才能快速击杀。在前半部分的战斗中建议把瞄准光标控制在栏杆的水平位置，这样大部分时间靠左右平移就可以快速锁定敌人。由于每个敌人出现的间隔时间是相等的，因此攻击前要仔细听音效，听到丧尸爬动的两次音效和低吼声就表明其会从栏杆后探出头，其他音效则表明丧尸会采取特殊的出现方式，一定要绷紧神经(每种特殊移动的丧尸在每波都只会出现一次)。在后半部分攻击敌人时要注意，已死的丧尸仍有中弹判定，会替后面的挡子弹，故面对同一方向冲来的敌人时要连续开枪。想要通过特殊关卡主要是看前半部分的发挥，除了基本功和技术外，也有一定的运气成分，这也是本作比较有技术含量的奖杯。另外值得一提的是，完成本关后那些原本只能单人游戏的关卡也可以双打了。

アーカイブコレクター （银杯）

取得条件：集齐ARCHIVES中的所有文档。
奖杯说明：本作最为耗时的奖杯。每个章节的文档都分为上下两个部分，上半部分是根据过关时的评价得到的，以A评价通过NORMAL以上难度可以得到1个，以S评价通过HARD难度可以得到1个，当然，直接以S评级通过HARD难度的话2个能同时得到；下半部分则是分散在关卡各个场景中的隐藏文件，具体位置请参看附表3(表格中根据Check Point把关卡分为前半和后半，方便玩家查找)。过关时的总评价以时间、杀敌数、爆头数、破坏数和隐藏文件发现数5个项目综合决定，想要获得

S级评价至少需要三个S和两个A，四个S一个B的话只有A评价。只要玩家拿齐关卡内所有的隐藏文件，那么文件项目的评价就永远是S，可谓一劳永逸。过关时间方面由于本作是轨道射击类，角色行进时的速度是固定的，因此想要节省时间只有加快杀敌速度，用大威力的武器秒杀BOSS往往能节省大量的时间，Game Over的话也要从存档点重新开始，不要选择Continue，否则时间会累积进去。每关内的敌人是固定的，想要提高杀敌数的评价就要多击杀那些非挡路的敌人，比如一晃而过的丧尸群、墙上的水蛭、蜘蛛、蟑螂等都可以用手雷快速轰杀，在分支时也应选择敌人较多的路线。虽然命中敌人弱点都是会心攻击，但“**クリティカル**”一项只计算玩家对丧尸和狂暴丧尸的爆头次数，想要爆头需要瞄准丧尸的眉心位置，光标会出现红色闪光，成功命中后丧尸就会一击毙命（日版由于没有爆头效果，只能从音效和光亮来判断是否成功）。对于正在前冲的丧尸或是行动较快的狂暴丧尸，先以冲锋枪打身体出硬直，再稳定准星、瞄准头部是常用技巧，比如“转生·第2章”全程只有3只狂暴丧尸，想要S评价需要尽数爆头，有一定的难度。破坏数指的是玩家打破场景内物体的数量，诸如电灯、器皿、石像、玻璃等等（打破时会有破裂音效），因此在没有敌人的时候也不要闲着，尽量向周围多开枪，在狭小场景直接用手雷也可以快速提升破坏数，说不定还能发现隐藏的文件和弹药。另外在场景切换或剧情过后，原本打碎的物体又会复原，这一点不妨多多利用。HARD难度下敌人更加耐打、攻击的伤害值提高，同时场景中的药草也会有所减少。想获得S评价除了背版外，也需要有好武器辅助，弹药不足时可以去EASY难度的关卡收集和储备一些。另外由于双打时两人的评价是分开计算的，更难获得S，因此追求高评价的话不推荐。

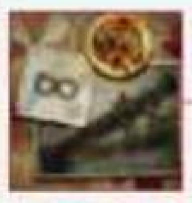


ウエポンマニア

铜杯

取得条件：到达隐藏的武器库。

奖杯说明：在“暗を继ぐ者”第2章发现隐藏的武器库。Check Point之后会进入形状类似、需要自己开门的迷宫，全部岔路尽皆选择走左侧即可到达。（“アンブレラ终焉·第3章”中也可以拿到此奖杯，但行进路线有所不同。）



破坏王

金杯

取得条件：获得威力最强的武器。

奖杯说明：本奖杯并不要求把所有武器都改满，只要将最后一把“对战车**ランチャ－**”改到满级并存档即可。所有武器在通常情况下都可以改造到LV4，想要改到LV5并获得无限弹的前提条件是收集齐全部文档，即需要先拿到“**ア－カイブコレクタ－**”奖杯，因此最麻烦的步骤在前面就已经完成了。不过这里还是说明一下，本作中可改造的武器共有霰弹枪、冲锋枪、榴弹枪、麦林、火箭筒5大类，每类有3把（手枪不包括在内）。基本上把全部章节打过一遍就能集齐武器，少数武器的位置较为特殊，具体获得章节和位置可以参看附表2。武器的改造点数是根据玩家过关时的评价获得的，S级4点、A级3点、B级2点、C级1点。把所有武器改到LV4需要228点，之后把所有武器改成无限弹还需要106点。只追求奖杯的玩家只需认准冲锋枪和霰弹枪改造，再加一把手炮（**ハンドキャノン**）就足以满足HARD难度全关卡S级的要求。

附表1：关卡出现条件

关卡名称	出现条件
黄道特急事件·第1章	初期出现
黄道特急事件·第2章	黄道特急事件·第1章完成后出现
黄道特急事件·第3章	黄道特急事件·第2章完成后出现
发端·第1章	黄道特急事件·第3章完成后出现
发端·第2章	发端·第1章完成后出现
洋馆事件·第1章	黄道特急事件·第3章完成后出现
洋馆事件·第2章	洋馆事件·第1章完成后出现
洋馆事件·第3章	洋馆事件·第2章完成后出现
噩梦·第1章	洋馆事件·第1章完成后出现
噩梦·第2章	噩梦·第1章以A以上评价完成后出现
转生·第1章	洋馆事件·第3章完成后出现
转生·第2章	转生·第1章完成后出现
ラク－ン市坏灭事件·第1章	洋馆事件·第3章完成后出现
ラク－ン市坏灭事件·第2章	ラク－ン市坏灭事件·第1章完成后出现
ラク－ン市坏灭事件·第3章	ラク－ン市坏灭事件·第2章完成后出现
濒死·第1章	ラク－ン市坏灭事件·第3章以A以上评价完成后出现
The 4th Survivor·第1章	暗を继ぐ者·第2章完成后出现
アンブレラ终焉·第1章	ラク－ン市坏灭事件·第3章、发端·第2章、转生·第2章全部完成后出现
アンブレラ终焉·第2章	アンブレラ终焉·第1章完成后出现
アンブレラ终焉·第3章	アンブレラ终焉·第2章完成后出现
暗を继ぐ者·第1章	アンブレラ终焉·第3章完成后出现
暗を继ぐ者·第2章	暗を继ぐ者·第1章、濒死·第1章全部完成后出现

附表2：武器入手方式

（大部分武器的获得方式并不惟一，下表介绍的为最早拿到的方法）

类型	武器名称	入手方式
霰弹枪	アサルトショットガン	ラク－ン市坏灭事件Jill初期装备
霰弹枪	ショットガン	黄道特急事件Billy初期装备
霰弹枪	ショットガンSA	アンブレラ终焉Chris初期装备
冲锋枪	サブマシンガン	黄道特急事件Rebecca初期装备
冲锋枪	マシンピストル	アンブレラ终焉Jill初期装备
冲锋枪	サブマシンガンHP	噩梦Rebecca初期装备
榴弹枪	グレネ－ドランチャ－	转生·第2章，关卡开始后不久在洋馆正门左下
榴弹枪	グレネ－ドランチャ－AT	黄道特急事件·第3章，走向大型升降台时打碎左上方的灯
榴弹枪	グレネ－ドランチャ－HP	濒死·第1章,关卡开始后不久左拐时位于下水道右侧
麦林	マグナムリボルバ－	噩梦·第2章，击倒小蛇后开门，在右侧的矮柜上
麦林	マグナムAT	发端·第1章，关卡开始后不久位于楼梯左侧
麦林	ハンドキャノン	The 4th Survivor·第1章，来到警察局大厅后打破雕像左侧的大门
火箭筒	四连装ロケットランチャ－	洋馆事件·第3章，BOSS战最后阶段， 削减暴君的体力值到一定程度后，Brad就会空投下来
火箭筒	ロケットランチャ－	发端·第2章，进入房间后打碎三只蜘蛛所在凹槽左侧的灯
火箭筒	对战车ランチャ－	暗を继ぐ者·第2章，进入满是电脑的控制室后位于左侧台面上

附表3：隐藏文档入手场所

（下表根据Check Point把关卡分为前半和后半两个部分，玩家只要击碎特定的物品就会发现隐藏文档图标）

黄道特急事件·第1章

文档名称	入手场所
①移送指示书	前半，刚上到二楼餐厅时，右侧冲锋枪附近的椅子
②アンブレラ创设に关して	前半，在餐厅转身面对大量水蛭时，右侧远端的灯
③レベッカ·チエンバ－ス	后半，出门后选择向右的路线，丧尸犬出现时正前方墙上的灯
④ビリ－·コ－エン	后半，击退丧尸犬后转身下楼前，楼梯左侧的柜子
⑤黄道特急	后半，下楼后车厢尽头处门上方的小灯
⑥スティンガ－	后半，冲过满是水蛭的走廊后，左侧的纸箱
⑦ラク－ンフォレスト	后半，见到水蛭人躲入车长室时，书架最上端的书（注意视角转动很快）
⑧ヒル	后半，与大蝎子的BOSS战时右侧的椅子

黄道特急事件·第2章

文档名称	入手场所
①ビリ－の过去について	前半，在下水道首次出现丧尸时左侧墙上的灯
②ジエ－ムス·マ－カス	前半，爬上梯子后正门右侧的蜡烛
③拟态マ－カス	前半，镜头转向马库斯所长的肖像时，右上方位于二楼的石像
④エリミネ－タ－	前半，连续消灭三个水蛭人进入演讲室后，右侧桌上的台灯（桌上还有绿草）
⑤バット	后半，进入走廊水蛭人出现时尽头处左侧的石像
⑥インフエクティッドバット	后半，进入书房镜头转向升降梯时，画面下方放有笔架的书桌

黄道特急事件·第3章

文档名称	入手场所
①バイオハザ－ド0ダイジエスト1	前半，首个爬行丧尸右上方的探照灯
②バイオハザ－ド0ダイジエスト2	前半，搭乘升降机来到下层后，远处电梯上方的灯
③女王ヒル	后半，与水蛭女王的BOSS战时，首次击倒它后搭乘升降梯，对面右侧的架子上的纸箱

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

发端・第1章

文档名称	入手场所
①ヒルの育成记录	前半，车厢大门左侧的路障
②ウィリアム・バ－キン	前半，进入电源室后位于药草附近的电脑后（建议投掷手雷）
③养成所再利用计画	后半，离开电梯后被丧尸包围时，上方从左数第二盏灯

发端・第2章

文档名称	入手场所
①干部候补社员心得	前半，走上石桥后，左侧最远处那盏没有点亮的路灯
②マ－カスの日志1	前半，来到喷泉时木门上方的灯
③ゾンビ	后半，进入下水道后尽头处左侧墙上的灯

洋馆事件・第1章

文档名称	入手场所
①饲育系の日志	前半，遭遇丧尸返回餐厅后，右侧放有器皿的桌子（器皿内有急救喷雾剂，建议投掷手雷）
②ジル・バレンタイン	前半，大厅楼梯左侧的器皿
③クリス・レッドフィ－ルド	前半，大厅右侧挂满画像的房间内，门左侧墙上的画像
④ケネス・J・サリバン	前半，离开挂满画像的房间后，走廊尽头的画像
⑤S.T.A.R.S.	后半，在2楼消灭狂暴丧尸后选择进入甲胄陈列室，左侧最远处甲胄的身上
⑥フォレスト・スパイヤ－	后半,从甲胄陈列室出来后遭遇丧尸犬的走廊,右侧矮柜上的器皿
⑦洋馆“ア－クレイ研究所”	后半，在阳台击倒丧尸化的Forest后，转角出现两只丧尸犬的长廊右侧的路灯
⑧ケルベロス	后半，进入室内出现乌鸦时，右侧窗台上的器皿
⑨クリムゾンヘッド	后半，听到Rebecca大喊“No”后，转角左侧墙上的小雕像（时间短且目标极小）

洋馆事件・第2章

文档名称	入手场所
①ハンタ－	前半，消灭丧尸犬后打开铁门，水池边的路灯
②ネプチュ－ン	前半，瀑布前左侧的器皿
③ワスプ	前半,瀑布和铁门之间远处的雕像(可在出现路线选择时慢慢攻击)
④アダ－	前半，选择瀑布路线进入洞穴后，转过拐角时左侧的灯（洞里还有大量武器弹药）
⑤ウェブスピナ－	前半，选择铁门路线进入小木屋后，转过拐角时上方的灯（建议把视角上移）
⑥ブラックタイガ－	前半，选择铁门路线进入小木屋后，满是蜘蛛的房间内的衣帽架
⑦プラント42	前半,无论哪条路线进入小木屋后,有一处门会有丧尸破门而入,之后可以看见躺在床上的丧尸,左侧的灯(靠近后就进入 Check Point)

洋馆事件・第3章

文档名称	入手场所
①ウェスカ－ズ リポ－ト《タイラント计画の问题》	前半，爬下扶梯后头顶上的灯
②保安部长のメ－ル	前半，本关首个狂暴丧尸身后右侧的木箱
③ある研究员の手纸（一部拔粹）	前半,出现分支时不选择,转过拐角时左侧的物品架(选择另一分支时,后半在撤离的过程中也有机会拿到)
④バイオハザ－ド ダイジェスト1	前半,出现分支时选左侧道路,打碎右侧墙角的灯(选择另一分支时,后半在撤离的过程中也有机会拿到)
⑤キメラ	后半,存档过后边上的电脑(注意不是开启电源那台)
⑥ブラッド・ヴィッカ－ズ	后半，从电源室返回电梯所在走廊时门上的灯
⑦タイラント（T–002）	后半,下电梯后前往实验室,转过拐角时天花板上的灯
⑧B.O.W.	后半，一进入实验室时右侧的电脑
⑨バイオハザ－ド ダイジェスト2	后半，撤离途中爬上扶梯开门后，天花板上的灯（时间极短，随后有两只猎杀者从背后出现）

噩梦・第1章

文档名称	入手场所
①リチャ－ド・エイケン	前半，开门后丧尸和丧尸犬出现的长廊尽头的矮柜
②エドワ－ド・デュ－イ	后半，在洞穴中击倒蝙蝠后，扶梯左侧的灯
③クロウ	后半，从瀑布出来后，喷水池左侧的罐子

噩梦・第2章

文档名称	入手场所
①エンリコ・マリ－ニ	前半，击倒开场的猎杀者后开门，转过拐角时左侧墙上的画
②セルゲイ・ウラジミ－ルへの封书	前半，两人在洋馆大厅检查大门后转身，楼梯右侧的圆形画
③ヨ－ン	后半,逃离巨蟒的追捕后,进入图书室前走廊尽头的画

转生・第1章

文档名称	入手场所
①谁かに宛てた手纸	关卡开始后正前方右侧的电脑
②ウィルスメモ	分支时选择右侧路线,转过拐角后会出现狂暴丧尸和奇美拉,正前方门上方的灯(选择左侧路线也可以拿到,不过攻击时间相对较短)
③谁かが书き残した手记	走上楼梯消灭大批丧尸后，走向大门时右侧的木箱（位置同洋馆事件・第3章②文件）

转生・第2章

文档名称	入手场所
①ある家族の写真	前半，从甲胄陈列室离开后，转过拐角时右侧的桌子（前方会有一只猎杀者跳过来）
②トレヴァ－一家	后半，被两只猎杀者前后夹击时墙上的画
③リサ・トレヴァ－	后半，再次击退Lisa后进入挂满画像的房间，石雕右侧的画

ラク－ン市坏灭事件・第1章

文档名称	入手场所
①ジルの日记	前半，三只丧尸破门而入后，大街上右侧的路障（容易被丧尸挡住视线）
②カルロス・オリヴェイラ	前半，来到工地处消灭三只乌鸦后，门边的木箱
③ラク－ンシティ	后半，分支时选择左侧路线，爬上桥后击倒三只丧尸，右转时车边的路障（建议打爆汽车）
④新闻记者の手帐	后半，分支时选择左侧路线，进入公寓走到第四段楼梯时，右侧墙上的灯（左侧有一棵绿草）
⑤コンテナに残された遗言	后半，分支时选择左侧路线，沿楼梯走向公寓最底层时，三只远距离攻击的丧尸右后方的灭火器
⑥U.B.C.S.	后半，回到大街上时迎战第三波丧尸，即左侧有卡车右侧是建筑的场景，右侧楼梯边的木箱

ラク－ン市坏灭事件・第2章

文档名称	入手场所
①グレイブディガ－	前半，听到女性呼救声后转身，门上方的灯
②リッカ－	前半，进入厕所发现尸体后，在最左侧那扇没有丧尸冲出的门后
③イビ－	后半，出现大量蟑螂走廊上方的灯
④ラ－ジロ－チ	后半，走廊同时出现两只舔食者处，选择进入右侧的门，两只趴在地上的丧尸身后长凳上的盒子
⑤监视员	后半，开门来到满是蟑螂的楼梯时，右侧墙上的灯

ラク－ン市坏灭事件・第3章

文档名称	入手场所
①作战本部からのFAX	前半，追迹者首次出现时墙角的植物
②ネメシス–T型(追迹者)	前半，身边有急救喷雾剂的警察尸体右侧的灯
③バイオハザ－ド3ダイジェスト1	前半,通向地下室的楼梯右侧的桌子,附近有两只舔食者
④バイオハザ－ド3ダイジェスト2	前半，追迹者第三次出现，从漆黑停尸房出来、击倒两条丧尸犬后，走廊左下的应急灯
⑤バリ－・バ－トン	前半,进入停车场后打爆正前方的车,拐弯时即可看到
⑥作战报告书（拔粹）	后半，警察局大门右侧的灯
⑦ラク－ン市警	后半，警察局大厅中央的电脑
⑧署长宛のメ－ル	后半,击倒手持火箭筒的追迹者进入房间后,墙上的画像
⑨ブライアン・アイアンズ	后半，击倒舔食者、看到火箭筒的拐角处，门上的绿色EXIT灯

濒死・第1章

文档名称	入手场所
①エイダ・ウォン	前半,爬出下水道时旅馆门口右侧的看板(左侧有弹药)
②バイオハザ－ド2ダイジェスト1	前半，进入旅馆大厅时右侧墙上的画像
③バイオハザ－ド2ダイジェスト2	后半，走向公寓顶层时门上的绿色EXIT灯（下方有急救喷雾剂）
④G	后半，消灭乌鸦后对面屋顶上的两个油桶（BOSS战中也有机会拿取）

The 4th Survivor・第1章

文档名称	入手场所
①ハンク	前半，在地下停车场消灭狗群后，转身面对来时的方向时门上的红色EXIT灯
②アンブレラ特殊工作部队	前半，上到一楼消灭一批丧尸犬后，转过拐角时右侧的桌子（桌上有药草）
③署长の手记	后半,警察办公室出口门右侧的箱子(推荐投掷手雷)

アンブレラ终焉・第1章	
文档名称	**入手场所**
①アンブレラ ロシア支部	走上楼梯丧尸犬出现时，上方的灯
②テイロス计画	分支时选择下方路线，通过半开的卷帘门后正面的木箱（边上有绿草）
③アンブレラ、ラク-ン裁判	通过第二扇卷帘门消灭奇美拉,转身后楼梯左侧的木箱
④灭菌作战	被丧尸重重包围，Chris说出“Run fot it”后来到角落处，油桶边上的木箱

アンブレラ终焉・第2章	
文档名称	**入手场所**
①模拟战斗デ-タ	前半，离开消毒室进入走廊后，右上方墙上的摄像头
②合同ラク-ン市警葬で恋人が读み上げたリチャ-ドの手纸	前半，走廊处第二批舔食者爬出来时，右侧的通风口直接就能看到
③レオン・S・ケネディ	前半，分支时选择右侧路线，通过水槽进入下一房间时右侧的电脑
④紧急征用令	后半，躲过激光QTE陷阱、离开房间右转时，左上方墙上的摄像头

アンブレラ终焉・第3章	
文档名称	**入手场所**
①テイロス	前半，进入监控室后左侧的电脑（推荐投掷手雷）
②セルゲイ・ウラジミ-ル	前半,出现蝙蝠时画面远处的三个燃料桶(边上有绿草)
③RED QUEEN	后半，进入迷宫区域后，按照“左→右→左→正面→右→正面→右”的顺序开门进入武器库，尽头处的玻璃右侧（推荐投掷手雷）

暗を继ぐ者・第1章	
文档名称	**入手场所**
①アルバ-ト・ウエスカ-	前半，消灭舔食者、丧尸出现后上方远处的吊灯
②イワン	前半，蝙蝠出现时右侧远处的长椅
③U.M.F.-O13	前半，进入列车后，车尾右上方的灯
④ウエスカ-ズ リポ-ト・“彼女”	前半，进入列车后，车厢中部的红色警示灯

暗を继ぐ者・第2章	
文档名称	**入手场所**
①セルゲイモンスタ-	前半，监控室右侧的电脑（边上有急救喷雾剂）
②セルゲイからニコライに宛てた书简	前半，监控室出口最左侧的屏幕
③变形に关する特异性 ウエスカ-の手记	前半，出现丧尸和植物的大房间，高处楼梯边悬挂着的燃料桶（后半刚开始时也有机会拿到）
④オズウエル・E・スペンサ-	后半，存档过后舔食者沿着墙壁从下层爬上来时左上角靠墙的燃料桶
⑤Netインタビュ-对アンブレラ活动家	后半，进入迷宫区域后，尽皆选择最左侧的路线开门进入武器库，正面的玻璃

Part.2 生化危机 黑暗历代记

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0

全奖杯路线

全奖杯难度	7/10
全奖杯所需时间	50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	5
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄、最好有Move

《黑暗历代记》比《安布雷拉历代记》的画面更好、换枪系统更合理、药草也可以在关卡内累积留用。但是由于本作为了突出临场感，镜头总在不断地晃动，这个最大的败笔使得精确瞄准更加困难，也拖缓了游戏的整体节奏。如果玩家在游戏的过程中感到疲劳甚至晕眩的话，建议关机休息。本作本身就有极为耗时的“称号”系统，因此玩家除了需要注意奖杯条件外，还要提前明确各称号的条件才能有的放矢。除了至少各难度各通关 1 次外(VERY EASY 除外)，其中还需要双打 1 次，因此从 EASY 难度开始玩即可。进行 EASY、NORMAL 难度时无需在意评价，把该难度下能拿的隐藏文件等全部拿齐即可，等资金充裕后再改好武器、挑战更高难度的 S 级评价。需要提前提醒玩家的是，在成功获得全关卡 S 评价前不要把手枪的威力改得过大，这样会导致爆头难度增加，反而更难取得高评价。本作以手柄操作的话准星往往会跟着镜头晃动，不利于瞄准，用 Move 操作则能有效地提高命中率和爆头率，一定程度上降低获得全奖杯的难度。

美しき歌声（铜杯）

取得条件：听到谜之少女的歌声。

奖杯说明：流程奖杯，在“Operation Javier”第1章听到Manuela的歌声后得到。

小さな逃亡者（铜杯）

取得条件：救下年幼的小女孩。

奖杯说明：流程奖杯，在“Memory of a Lost City”第3章追上Sherry后得到。

研究の行く末（铜杯）

取得条件：让悲哀的研究员安息。

奖杯说明：流程奖杯，在“Memory of a Lost City”第8章击倒G5后得到。

精密机械（铜杯）

取得条件：无伤通过“Game of Oblivion”第3章的Kill House。

奖杯说明：有一定难度的奖杯，Kill House区域内的敌人只有丧尸，但难点在于突然出现的标靶，玩家必须快速命中上面的红色目标（有玻璃覆盖的则需多开几枪），超时或者打到骷髅标志都会受伤。由于时间限制比较短，且镜头总不停摇晃，要无伤通过并不容易，这里介绍一个“暂停大法”——在标靶突然出现时看清目标位置、并立刻按下Start键暂停，把光标移动到目标处后解除暂停，然后再微调并开枪，这样可以节省瞄准的时间、提高命中率。武器方面推荐改满连射速度的霰弹枪，这样可以减小晃动对瞄准造成的影响。第一次分支时选择左侧路线可以少打一个标靶，第二次分支时选择右侧路线没有敌人，都能降低危险。只要保持无伤到走出标有GOAL的大门即可解锁奖杯（注意出口处还有一个标靶），适当背版是少不了的。最后提醒一下，一旦失败不要选择Retry，而应回到Main Menu再重新进入，否则会从本章最开始处重来。

狂气の女王（铜杯）

取得条件：击倒蚁之女王。

奖杯说明：流程奖杯，在“Game of Oblivion”第7章击倒Alexia后得到。

母との诀别（铜杯）

取得条件：令母亲恢复心智。

奖杯说明：流程奖杯，在“Operation Javier”第4章击倒BOSS后得到。

禁断の力（银杯）

取得条件：见证沉溺于力量之人的下场。

奖杯说明：流程奖杯，在“Operation Javier”第5章击倒Javier后得到。

コインの里表（银杯）

取得条件：窥探战友内心的变化。

奖杯说明：流程奖杯，完成“Operation Javier”第7章后得到。以上流程奖杯皆不限难度，隐藏章节6、7的开启条件为10分钟内完成“Operation Javier”第5章，即Manuela生存的结局。只要改造出大威力的武器后就能较快地击倒BOSS。

トウフバスタ-!（银杯）

取得条件：完成特殊关卡“???”。

奖杯说明：豆腐关卡的开启条件为完成“Operation Javier”第5章，玩家操作的角色固定为Claire，所用的武器只有未改造过的手枪，全程无法补血或暂停。关卡中玩家的敌人只有豆腐，丧尸犬、丧尸等无须理会。由于本奖杯并不限难度，因此玩家不妨在EASY难度的流程中故意死亡，并连续接关10次以开启VERY EASY难度(还有一个称号是连续接关15次，建议一并拿取)。NORMAL难度下玩家只能承受豆腐4次攻击，而VERY EASY则可以承受6次以上。豆腐用3~4枪就可以干掉，攻击其下半部分能在一定程度上减缓其前进速度，玩家只需适当背版，把握好上弹时机，要过关的话还是很轻松的。

ヘッドシューター

铜杯

取得条件：连续爆头5次以上。

奖杯说明：连续5个爆头有一定的技术含量，血腥度较低的日版纵使没有视觉特效，也可以通过计分时的倍率来判断是否成功爆头，连续5次爆头分数的倍率为7.5。低难度下爆头的判定相对宽松，不过手枪威力不应改得太高，否则哪怕没能成功爆头丧尸也会一枪死亡，推荐以EASY难度挑战。前面提到的“暂停大法”同样有效，虽然按下暂停后背景会模糊化，但玩家依然可以看到丧尸的轮廓，将瞄准光标移动到丧尸头上，然后再按START键返回游戏、待光标移动到位后立刻开枪，熟练掌握此技巧就能在一定程度上提高爆头几率了。

プロフェッショナル

金杯

取得条件：以S评价通过最高难度的全部关卡。

奖杯说明：以HARD难度通关才能解锁最高难度VERY HARD，高难度下敌人的攻击力上升，药草回复量降低且爆头的判定更为严格，全S评价过关具有相当的难度。过关评价与分数、过关时间、击退数、爆头数4个分项目有关，至少需要获得3个S和1个A，才能使总评到达S级。由于本作的BOSS战都要走不少过场，纵使玩家拥有大威力武器也需要耗费不少时间，因此在平时的强制杀敌部分也不能太拖拉。击退数只要注意击杀一些非必要的敌人，比如场景中一晃而过的丧尸，大群出没的小蜘蛛、蟑螂、蝙蝠等就能保证分数，不过在敌人较少的关卡往往容易因为AI的杀敌而导致评价降低，如果AI同伴的血量下降的话其攻击欲望也会降低，这点可以适当利用。爆头数是最难的一个环节，虽然S级评价的爆头数要求相比前作并不算高，但不断晃动的视角令精确瞄准非常困难，高难度下爆头的判定极为苛刻，如果玩家提前提升了手枪威力，很可能一枪就杀死丧尸，导致爆头更为困难。用Move瞄准相比手柄会轻松不少，利用前面提到的“暂停大法”也能稳定提升爆头几率。一旦玩家感觉某一阶段的爆头数不足，就应果断从Check Point重来，免得到过关结算时因为爆头一项而前功尽弃。分数的提升方法就有很多了，除了尽可能多地击杀敌人外，连续爆头可以让分数倍率每次以1.5倍上涨，玩家破坏场景中的瓶瓶罐罐也能得到略微的加分（每次10分），另外根据玩家的血量情况，敌人的基本分数也会有所提升，具体为血量75%以下——1.5倍、50%以下——2倍、25%以下——3倍。总的来说除了要求玩家有过硬的技术，还需要一点耐心刷足爆头数才能拿到此奖杯。

アーカイブコレクター

银杯

取得条件：集齐ARCHIVES中的所有内容。

奖杯说明：本作最为耗时的奖杯，ARCHIVES中还分为人物（CHARACTERS）、敌人（ENEMIES）、道具（ITEMS）、文档（TEXT）、影像（MOVIES）、声音（VOICE）、称号（TITLES）共7个子项目。影像（MOVIES）只需选择EASY以上难度完成全部关卡（包括隐藏关）就可以全部开启；敌人（ENEMIES）只要选择NORMAL以上难度，以S级评价过关就能全部开启；道具（ITEMS）只要选择HARD以上难度，以S级评价过关就能全部开启——这3项在玩家挑战VERY HARD难度全S级过关的同时就能尽皆获得了。人物（CHARACTERS）、文档（TEXT）、声音（VOICE）这3项的内容大多数都是隐藏在关卡中的，具体位置请参看后面的表格。

称号(TITLES)是相当耗时的要素，除了要把游戏时间刷到50小时外，不少称号还很麻烦，下面针对几个比较典型的进行讲解：**“ゲ－ムクリア”**系列称号下几个难度是相互独立的，因此每个难度都必须通关一次；**“スト－リ－コンプリ－ト”**需要在同一难度下分别用两名角色各通关一次；**“ジャバウォックキラ－”**要求猎杀的Jabberwock S3是指南美篇第3章结尾时迎战的大型怪物(双手犹如镰刀一般)，第4章也会出现；**“ウエポンマスタ－”**要求的全武器满级还包括HARD难度通关才能得到的隐藏武器——线性炮；**“カウンタ－使い”**中的反击技，指的是玩家被丧尸扑住时以搓摇杆的方式成功挣脱后使出的体术；**“頼れる相棒”**则是在双打时同伴被丧尸扑住后不挣脱，而由自己发动的救援体术。

附表1：隐藏服装获得条件

角色	服装	入手条件
Leon	R.P.D	EASY以上难度完成Operation Javier第5章（10分钟内过关）
	SOCOM	EASY以上难度完成Operation Javier第5章（10分钟内过关）
	Agent	EASY以上难度完成Operation Javier第5章（10分钟内过关）
	Biker	NORMAL以上难度以S评价完成Memory of a Lost City全部关卡
	Ditective	NORMAL以上难度以S评价完成Operation Javier第1～5章
Krauser	SOCOM	EASY以上难度完成Operation Javier第5章
	Mercenary	EASY以上难度完成Operation Javier第5章
	Ditective	NORMAL以上难度以S评价完成Operation Javier第1～5章
Claire	Undergraduate	NORMAL以上难度以S评价完成Memory of a Lost City全部关卡
	Prisoner	NORMAL以上难度以S评价完成Memory of a Lost City全部关卡
	Biker	NORMAL以上难度以S评价完成Memory of a Lost City全部关卡
	Western	NORMAL以上难度以S评价完成Game of Oblivion全部关卡
Steve	Prisoner	NORMAL以上难度以S评价完成Game of Oblivion第1～6章
	Western	NORMAL以上难度以S评价完成Game of Oblivion第1～6章
Chris	Prototype	EASY以上难度完成Operation Javier第5章
	Caucasus	EASY以上难度完成Operation Javier第5章
	Sheriff	NORMAL以上难度以S评价完成Game of Oblivion第7章

附表2：文档（TEXT）资料入手场所

（注：全部要求VERY EASY以上难度）

Operation Javier	
名称	隐藏位置
指令书	Chapter1：逃进小路时左下角装满橘子的口袋
水边の町	Chapter1：从丧尸手中解救同伴后，道路左侧最近的口袋
メモ(マヌエラの决意)	Chapter2：两只猎杀者γ破门而出时，其正对面过道尽头门上的灯
ハヴィエダム	Chapter2：在过道内看到地上放有药草后，视角右转时上方的灯（时间极短）
寄せ书き	Chapter3：首次出现分支时选择右侧路线，过道尽头上方的灯
ハヴィエの私信	Chapter3：大坝顶端，四个红色路障中的右起第二个
犯罪组织「圣なる蛇たち」	Chapter4：进入密道后选择左侧分支，铁门内的木箱
ベロニカ植物	Chapter4：进入密道后选择左侧分支，铁门内的木箱
ハヴィエ居城	Chapter4：爬扶梯来到中庭时右侧石柱上的灯
ハヴィエの备忘录(1991年)	Chapter4：BOSS战前，消灭白帘前的两只敌人后转身，右侧架子中层的木箱
ウエスカ-からの连络(FAX文书)	Chapter6：进入密道后选择左侧分支，铁门内的木箱
CODE：Remnants(残滓计画)	Chapter6：进入密道后选择左侧分支，铁门内的木箱

Memory of a Lost City	
名称	隐藏位置
避难劝告	Chapter1：武器店收款机边的手提箱
ラク－ン市、1998年、9月	Chapter1：武器店进门后右侧的陈列柜
フィルムB	Chapter1：在警察局庭院选择地下分支，跌落并起身后桥下右侧第一盏灯
作战报告书1	Chapter2：有丧尸破窗伸手的走廊，三只丧尸出现时左侧的木条
ラク－ン市警	Chapter2：上楼时楼梯左侧第一盏电灯
レオン宛のメモ	Chapter2：刚来到二楼时走廊左侧第二盏灯
マ－ビンのメモ	Chapter3：警察办公室，左侧小桌子上的电脑（选择“迂回”站在桌上时能轻松地看到）
パトロ－ル报告书	Chapter3：来到二楼出现两只丧尸时，天花板上的日光灯（稍后暴君便会登场）
アンブレラ社	Chapter3：局长办公室桌上的电话
ベン・ベルトリッチの告发文	Chapter4：Ben所在牢房外天花板上的日光灯
作战报告书2	Chapter4：进入狗舍时天花板上的日光灯（左下方有急救喷雾剂）
下水管理人の日报1	Chapter4：刚进入下水道后出现两只蜘蛛时，天花板上第二盏灯
下水管理人の日报2	Chapter5：BOSS战后半段，被鳄鱼破坏的木箱（左侧）
下水管理人へのFAX	Chapter5：BOSS战后半段，被鳄鱼破坏的木箱（右侧）
G-ウィルス	Chapter6：丧尸首次出现时天花板上的第一盏灯
连邦警察局・内务调查报告书	Chapter6：搭乘电梯躲过暴君、击倒出现的舔食者后，转角处左侧的电门
地下研究所	Chapter7：消灭首批丧尸、走过转角后，左侧尸体身边的电门
クリスの日记	Chapter7：消灭复活的尸体、走过转角正面出现三只丧尸时，右侧的电门
研究施设 保安マニュアル	Chapter7：从电梯出来后，天花板最远端的那盏灯
对G用抗原体	Chapter7：裸体丧尸出现的区域、天花板上跳下两只蜘蛛时，右侧墙壁上的电脑

Game of Oblivion	
名称	隐藏位置
囚人の日记	Chapter1：进入寝室后，左侧最远端下层床铺上的枕头
ロックフォ-ト岛	Chapter1：使用完电脑后，电脑对面墙上的木板
当主御继承の祝辞	Chapter2 :进入官邸后，Alexia 肖像画左侧的电灯
アルフレッドの告白手记	Chapter2：官邸二楼，房门对面的画像
アシュフォ-ド家	Chapter2：二楼房间内，投影屏右侧的电灯
秘书の手记	Chapter3：关卡开始后训练所大门上的灯
ベロニカ・アシュフォ-ド	Chapter3 :进入训练所后过道边的操作盘
训练所の壁に书き込まれた名もなき囚人の最后の言叶	Chapter3 :从二楼跌落后，中央桌上的绿色工具箱
隐し通路に关するメモ	Chapter4 :经过石桥后，楼梯前左侧的石像
新闻の切り抜き	Chapter4 :Alexia 卧房外走廊，左下的一摞书
执事の置き手纸	Chapter5 :猎杀者首次出现时远端左侧的石像
HUNKの报告书	Chapter5 :官邸二楼房间内矮柜上的时钟
アレクサンダ-・アシュフォ-ド	Chapter5 :开门离开二楼房间时右侧的画像
アルフレッドの日记	Chapter6 :关卡开始后对面下层尸体上方的灯
作业员の日记	Chapter6 :消灭丧尸进入中央的货物分配室后，走到药草前时左下传送带内侧的箱子
女王蚁の研究レポ-ト	Chapter7 :躲开触手、进入房间后暖炉上的照片
ウイルス研究レポ-ト	Chapter7 :房间内出现两只丧尸时，其身后墙上的画像
コ-ド：ベロニカ报告书	Chapter7 :在走廊消灭蚂蚁群、两只丧尸从背后出现，走过转角时左上方近处的灯
ウエスカ-のメッセ-ジ	Chapter7 :开门进入 Steve 前的走廊，出现大群丧尸时上方的第二盏灯
t-Veronica	Chapter7 :与 Steve 的 BOSS 战中，墙边的铠甲（躲开首次出现 QTE 提示时，位于 Steve 的左侧）
アレクサンダ-の手记	Chapter7 :与 Alexia 的 BOSS 战中，右侧线性炮上方绿色的灯
リニアランチャ-	Chapter7 :与 Alexia 的 BOSS 战中，左上方门上的灯（门前有霰弹枪）

附表3：人物（CHARACTERS）资料入手场所

（注：全部要求NORMAL以上难度）

Operation Javier	
名称	获得条件
レオン・S・ケネディ	完成Operation Javier第1章
ジャック・クラウザ-	完成Operation Javier第1章
案内人	Chapter1 :引路人倒下的房间内，桌上的笔记本电脑
マヌエラ・ヒダルゴ	Chapter2：从放水坑进入过道，同伴被丧尸袭击后，转角时左侧尸体上方的灯
ハヴィエ・ヒダルゴ	Chapter3：从放水坑进入过道，转角时左侧的灯
マヌエラ・ベロニカ	Chapter6：爬扶梯来到中庭时右侧石柱上的灯
アルバ-ト・ウエスカ-	Chapter6 :BOSS 战前，消灭白帘前的两只敌人后转身，右侧架子中层的木箱
レオン・S・ケネディ(Ditective)	获得对应的隐藏服装
ジャック・クラウザ-(Mercenary)	获得对应的隐藏服装
ジャック・クラウザ-(Ditective)	获得对应的隐藏服装

Memory of a Lost City	
名称	获得条件
レオン・S・ケネディ	完成Memory of a Lost City第1章
クレア・レッドフィ-ルド	完成Memory of a Lost City第1章
ロバ-ト・ケンド	Chapter1 :警察局大门前右侧的灯
マ-ビン・ブラナ-	Chapter2：警察局大厅左侧房间内的墙上的画像
ブライアン・アイアンズ	Chapter3：搭乘电梯后转角时远处墙上的灯（近处有药草）
ベン・ベルトリッチ	Chapter4：狗舍门上的电灯（即Ben发出哀嚎时转角处的门）
ハンク	Chapter5 :BOSS 战后半段，被鳄鱼破坏的木箱（右侧）
シエリ-・バ-キン	Chapter6 :搭乘电梯后，右侧柱体往里数第二个电门
エイダ・ウォン	Chapter6 :搭乘电梯后，最后转身面对两只舔食者时，右侧的电门
アネット・バ-キン	Chapter7 :爬扶梯打完植物、进入室内后，出现两只丧尸时右上方的灯
ウィリアム・バ-キン	Chapter8 :关卡开始后通向电梯的走廊上方，从远向近数第三盏灯
レオン・S・ケネディ(Agent)	获得对应的隐藏服装
レオン・S・ケネディ(Biker)	获得对应的隐藏服装
クレア・レッドフィ-ルド(Biker)	获得对应的隐藏服装

Game of Oblivion	
名称	获得条件
クレア・レッドフィ-ルド	完成Game of Oblivion第1章
スティ-ブ・バ-ンサイド	完成Game of Oblivion第1章
アルフレッド・アッシュフォ-ド	Chapter2 :官邸一楼的小花瓶
アレクシア・アッシュフォ-ド	Chapter7：消灭丧尸后上楼梯时上方的灯（触手出现时也有机会攻击）
クリス・レッドフィ-ルド	完成Game of Oblivion第7章
クレア・レッドフィ-ルド(Western)	获得对应的隐藏服装
スティ-ブ・バ-ンサイド(Western)	获得对应的隐藏服装
クリス・レッドフィ-ルド(Caucasus)	获得对应的隐藏服装
クリス・レッドフィ-ルド(Sheriff)	获得对应的隐藏服装

附表4：声音（VOICE）资料入手场所

（注：全部要求HARD以上难度）

Operation Javier	
名称	隐藏位置
クラウザ-通信 1	Chapter1：击退食人鱼、跃入房间后正面的椅子（附近还有急救喷雾剂）
クラウザ-通信 2	Chapter3：在机械室中Manuela第三次扳动阀门前，两只丧尸背后的木板
クラウザ-通信 3	Chapter4：在中庭击倒三只丧尸后转身，右侧石柱上的灯
マヌエラが唱う子守歌	Chapter6：在中庭击倒三只丧尸后转身，右侧石柱上的灯

Memory of a Lost City	
名称	隐藏位置
アネットからシエリ-への电话 1	Chapter6：从电梯出来后，右下角的电门
アネットからシエリ-への电话 2	Chapter6：从电梯出来后，丧尸和植物同时出现时远处的电门（下方有急救喷雾剂）
アネットからシエリ-への电话 3	Chapter7 :击倒飞蛾、进入 P-4 实验室后右侧桌上的玻璃器皿

Game of Oblivion	
名称	隐藏位置
アレクシアの歌	Chapter1：推开广场的大铁门后天花板上的灯
オルゴ-ル	Chapter4：Alexia卧房内右侧的音乐盒（打灭两盏灯后才能攻击）
アルフレッドとアレクシア 1	Chapter6 :Alexander 被囚禁房间上层、办公室内的熊头标本
アルフレッドとアレクシア 2	Chapter7：站着一只丧尸的走廊，左侧数第二个矮柜中的器皿

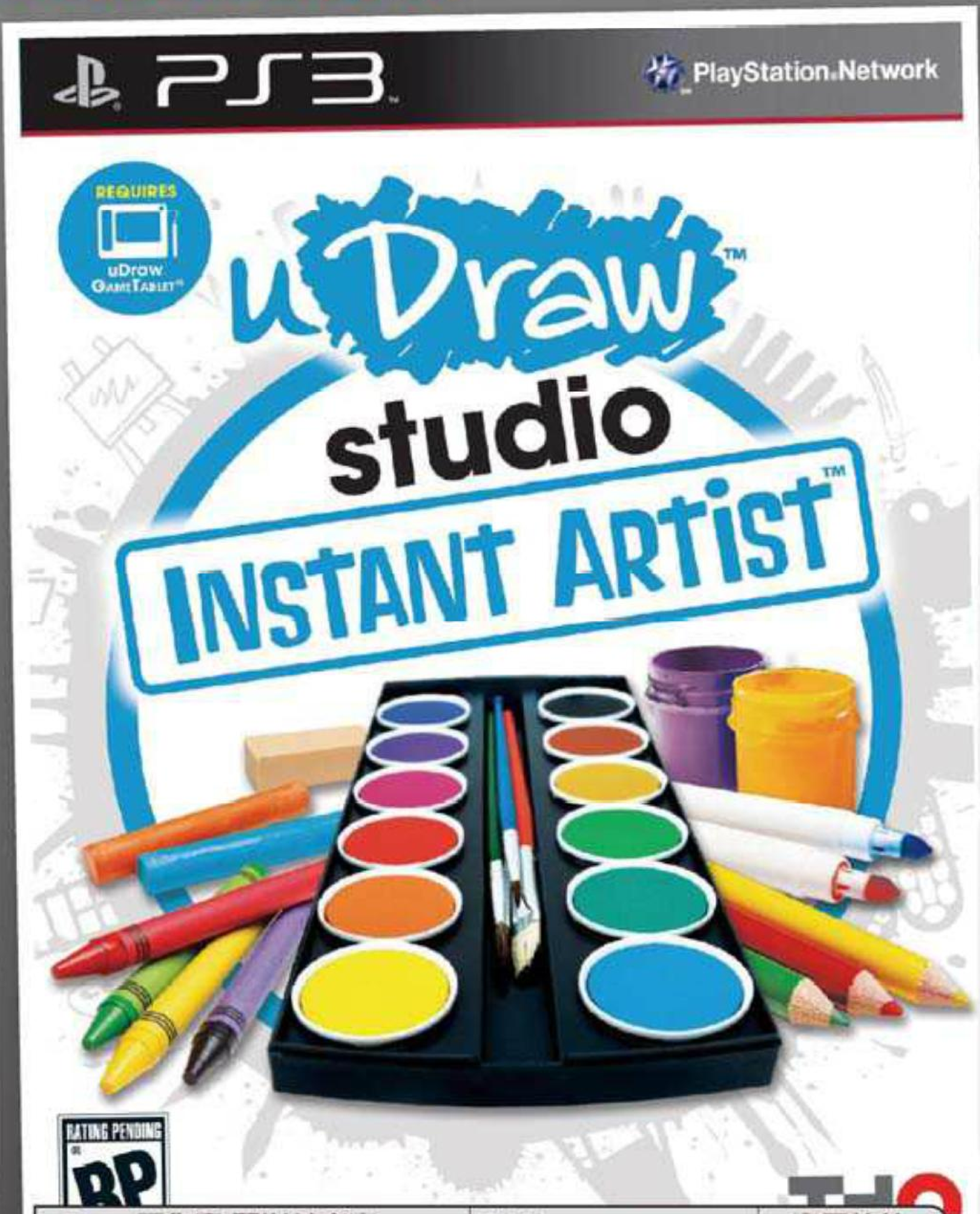
附表5：称号（TITLES）获得条件

名称	条件
ゲ-ムクリア（EASY）	EASY难度下完成全部关卡（不包括隐藏关）
ゲ-ムクリア（NORMAL）	NORMAL难度下完成全部关卡（不包括隐藏关）
ゲ-ムクリア(HARD）	HARD难度下完成全部关卡（不包括隐藏关）
谛めないで	EASY难度下连续接关10次、出现VERY EASY难度
バイオマスタ-	VERY HARD难度下完成全部关卡（不包括隐藏关）
特殊部隊の任務	任意难度下完成隐藏关卡（即Operation Javier第6、7章）
スト-リ-コンプリ-ト	用全部角色完成全部关卡（不包括隐藏关）
Thank you for playing	游戏时间累计达到50小时
人物コレクタ-	收集齐全部人物资料
エネミ-コレクタ-	收集齐全部敌人资料
アイテムコレクタ-	收集齐全部道具资料
书类コレクタ-	收集齐全部文件资料
映像コレクタ-	收集齐全部影像资料
音声コレクタ-	收集齐全部声音资料
究极コレクタ-	收集齐除称号以外的全部种类资料
ゾンビシュ-タ-	累计击倒100只丧尸
ゾンビハンタ-	累计击倒500只丧尸
ゾンビキラ-	累计击倒1000只丧尸
ハンタ-キラ-	累计击倒100只猎杀者
リッカ-キラ-	累计击倒50只舔食者
ジャバウォックキラ-	累计击倒30只Jabberwock S3
不屈の魂	连续接关5次
あなたがゾンビか	连续接关15次
お金持ち	累计获得金钱50000G
富豪	累计获得金钱100000G
大富豪	累计获得金钱150000G
ウエポンマスタ-	全部武器改造到满级
カウンタ-使い	累计使出10次反击技
ヘッドシュ-タ-	累计爆头50次
ヘッドハンタ-	累计爆头100次
エキスパ-ト	累计爆头200次
ボマ-	累计使用手雷50次
ファンタスティック	HARD难度下以S级评价完成全部关卡（包括隐藏关）
スピ-ドスタ-	HARD难度下完成全部关卡的累计时间在5小时以内
トリガ-ハッピ-	累计消耗子弹10000发以上
菜食主义	累计使用药草50个
ピンヘッド	全程使用弓弩完成任意关卡
他力本愿	AI同伴累计击倒30名敌人
灭びし街の记忆1～8の达人	HARD难度下不接关完成“Memory of a Lost City”的全部关卡
忘却のゲ-ム1～7の达人	HARD难度下不接关完成“Game of Oblivion”的全部关卡
オペレ-ション・ハヴィエ1～7の达人	HARD难度下不接关完成“Operation Javier”的全部关卡
赖れる相棒	双打时救助同伴5次以上
友情プレ-	双打完成全部关卡（不包括隐藏关）

THQ uDraw画板 奖杯攻略特辑

文 copyL 编 胜负师 美编 一刀

不久前，曾贵为全球第三大游戏发行商的 THQ 宣布破产，令人唏嘘不已。这是一个创造了《黑暗血统》、《黑道圣徒》等优秀品牌的厂商，同时也是发行了《超级大坏蛋》、《飞屋环游记》等奖杯神作的厂商，它的倒下值得奖杯迷缅怀。这一次介绍的 uDraw 画板游戏便出自 THQ 之手，虽然在 Wii 上推出过不少游戏，但在高清平台显然水土不服，仅推出了三款游戏便黯然退出了市场，也使这三款奖杯神作变得相对稀有。不过由于目前这些游戏和画板本身都已经大值崩，无论是从奖杯出发还是出于收藏纪念的目的，都是合适的出手时机。以下就与各位分享这三款画板游戏的白金心得。



uDraw工作室 即兴艺术家	THQ	实用软件
PS3 uDraw Studio: Instant Artist		美版
2011年11月15日	1人	59.99美元
uDraw画板专用		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	40	铜杯	24	银杯	11	金杯	4	白金	1

●白金路线

uDraw 画板的自带游戏，除了绘图功能，还有一些迷你游戏。本作的白金路线非常简单，只要根据以下分类，将教学、绘画和迷你游戏奖杯分步骤解决，便能拿下白金。注意，迷你游戏有一定难度，这也是白金难度达到 4 的主要原因。

白金难度	4/10
白金所需时间	10~12小时
在线奖杯	1
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	uDraw画板

Artist of the Year 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

第一步：教学奖杯

Great Start 铜杯

取得条件： 在Art School完成任意一个教学

Beginner Artist 铜杯

取得条件： 在Art School完成任意三个教学

Intermediate Artist 铜杯

取得条件： 在Art School完成任意三个绘画教学

Advanced Artist 银杯

取得条件： 在Art School完成任意三个色彩教学

Remmy's Apprentice 金杯

取得条件： 在Art School完成全部教学

奖杯说明： 教学部分全都可以不看，一路点右箭头跳过。

第二步：绘画奖杯

Personal Masterpiece 铜杯

取得条件： 使用一个图案

奖杯说明： 进入Art Play，选择任意一个场地，画板界面点击左边中间有着星星心形帽子的图标后会看到很多黑白图案，使用一个后就有奖杯。

Color Fill Crazed 铜杯

取得条件： 帮Coloring Book里的任意一副画上色

奖杯说明： 进入Art Camp，选择“Coloring Book”，随便选一副画上一下色后保存。

I've got Your Number 铜杯

取得条件： 帮Numbers Painting里的任意一副画上色

奖杯说明： 进入Art Camp，选择“Numbers Painting”，随便选一副画上一下色后保存。

Dots Terrific! 铜杯

取得条件： 帮dot drawing里的任意一副画上色

奖杯说明： 进入art camp，选择“dot drawing”，随便选一副画上一下色后保存。

Place Your Mark 银杯

取得条件： 创建一个签名盖章

奖杯说明： 进入extras，选择“Signature Stamp”，随便签一下名保存后就OK了。

Get Inspired! 银杯

取得条件： 在Art Starter完成任何一副画

奖杯说明： 进入Extras，选择“Art Starter”，随便上一下色保存就能得到奖杯。

Awe-Inspiring! 金杯

取得条件： 在Art Starter完成所有画

奖杯说明： 进入Extras，选择“Art Starter”，所有画都上过色并保存。

Color Crazy 铜杯

取得条件： 保存自定义的调色板

奖杯说明： 画板界面，点击右下角调色板下的左边图标，随便选一个保存。

My Personal Effects 铜杯

取得条件： 应用一个过滤效果

奖杯说明： 画板界面点击左边蝴蝶图标，随便选择一个过滤效果。

Animated Artist 铜杯

取得条件：使用动画邮票
奖杯说明：画板界面点击左边有星星有心形的图标，选择向下翻页翻到倒数第三的小狗图案就是了，用一下。

Artist in Training
铜杯

取得条件：发现一个扩展工具提示
奖杯说明：选择任何工具都会得到一个提示，点中任意一种工具等上几秒钟就会弹出奖杯。

Splat Success
铜杯

取得条件：使用喷溅
奖杯说明：画板界面点击左上笔筒图标，向下翻页选择喷溅刷子，使用一下。

Look, No Mess!
铜杯

取得条件：使用涂溅
奖杯说明：画板界面点击左上笔筒图标，向下翻页选择涂溅刷子，使用一下。

Fancy Pants
铜杯

取得条件：使用书法笔
奖杯说明：画板界面点击左上笔筒图标，向下翻页选择书法笔，使用一下。

Accomplished Artist
铜杯

取得条件：每个种类使用一次
奖杯说明：画板界面点击左上笔筒图标，将这里的全部种类都使用一次。

Stroke of Luck
铜杯

取得条件：选择不同画笔风格
奖杯说明：画板界面将指针放在右上角凸起的+号，会出现画笔风格，随便选一种用一下。

Lockdown!
铜杯

取得条件：激活锁定调色板功能
奖杯说明：画板界面会看到右下角有个开锁图标，按一下闭锁，再按一下开锁就OK了。

It's Customary
铜杯

取得条件：在调色盘轮拖放自定义颜色
奖杯说明：将指针放在右下角的调色盘左边凸起的+号，会出现颜色板，随便拖一个颜色放在调色盘就能拿奖杯。

Picture This
银杯

取得条件：上传一幅自己的绘画作品
奖杯说明：这是惟一一个在线奖杯，需要联上网，随便画几下后选择左下的文件图标，点相机图标就会上传。如果上传失败请换一张图再试一次。

Sit Back and Relax
铜杯

取得条件：看一下幻灯片
奖杯说明：在主菜单选择Gallery，点左上方的Option后按Slideshow即可。

Canvas Country
金杯

取得条件：使用过全部11种不同画布
奖杯说明：在Art Play里面选择11种不同画布，每一种画布随便画一下后保存，全部用过一次就能解锁奖杯。

第三步：迷你游戏奖杯

Anti-Alien
铜杯

取得条件：完成了Level 1的拍外星人
奖杯说明：进入Art Camp后选择Alien Splat，我们的目标是完成全部10级的游戏。这是3个游戏中最容易的一个，开头简单多拍人类加命，后期的外星人会发波动弹，推荐一出现早早消灭它们。BOSS战摸熟行动规律就没什么难度。

Sizzling Splatter
银杯

取得条件：完成Level 10的拍外星人
奖杯说明：游戏可无限接关，死了只是重打一关，没什么压力。这个小游戏较省力的操作方法是左手拿笔移动，右手连点×键，这样不用老是把笔尖按下去。

Bring it on!
铜杯

取得条件：在拍外星人小游戏中达到6条命
奖杯说明：在游戏中会出现人类，他们很快就闪过，需要一定的反应，每拍中一个加一条命。

Splat Maniac
银杯

取得条件：拍外星人小游戏完成两关没损失一条命
奖杯说明：初期2关的杂兵比较好打，只要BOSS战时小心一点，稳扎稳打就行了。

Lost in Paint
铜杯

取得条件：完成Level 1的倾斜迷宫
奖杯说明：进入Art Camp后选择Tilt Maze，这个小游戏和手机上的滚球游戏差不多，是三种游戏最麻烦的一个，靠的是耐心，手也要求比较稳。

Tilt Triumphant
银杯

取得条件：完成Level 10在倾斜迷宫

Maze Master
银杯

取得条件：完成所有40个倾斜迷宫且总时间少于40分钟
奖杯说明：本作最难的奖杯，对不适应平衡滚球小游戏的玩家难度可能达到8以上，还好有个良性BUG可以降低一点难度。前39层迷宫需要自力突破，死多几次就熟悉了，最难的第40层不用玩，退出后选择重玩之前旧的迷宫，只要打破自己的纪录，奖杯就会跳出来。

Tilting Hero
银杯

取得条件：任意一个倾斜迷宫在60秒内完成

Just a Warm up
铜杯

取得条件：完成1级的倾斜画挑战
奖杯说明：进入Art Camp后选择Tilt Coloring，也是滚球类型，不同的是场景空旷了，每吃几个目标就会出现地洞，洞口出现位置随机，有点运气成分。

Color and Cruise
铜杯

取得条件：完成3级倾斜画挑战

Challenge Champ
银杯

取得条件：完成5级倾斜画挑战
奖杯说明：前3级很简单，第4和第5级的洞口越来越多，很容易出事故，可以顺着四边滑行寻找最佳行动路线。第5级要吃一百多个目标才能过关，是耐心和运气的大考验。

Color Conundrum
银杯

取得条件：在倾斜画自由行动模式中使用所有的颜色
奖杯说明：进入Art Camp后选择Tilt coloring，然后选Free Play，这个模式随便玩，不会出现洞口。十字键换颜色，把每种颜色都用一次吧。

Art Camp Crazy
金杯

取得条件：完成全部3种小游戏

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

文 胜负师 美编 一刀

你画我猜	THQ	益智
PS3 Pictionary		美版
2011年11月14日	1~4人	39.99美元
uDraw画板专用		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	45	铜杯	34	银杯	6	金杯	4	白金	1

●白金路线

“你画我猜”是国外很流行的一种游戏，但是因为本作表现形式所限，规则遵守全凭参与者自觉，就出现了为奖杯可以几乎不用画图的情况，加上白金耗时并不短，所以三个画板游戏中以这个最无聊，无聊程度足以催眠。按照以下路线和具体攻略提示可以最大限定缩短时间。另外，请自备综艺节目、演唱会、爆米花电影等，刷无聊白金时的好伴侣。

1. 建立 20 个自定义问题和 10 个自定义角色。

2. 把三种模式各玩一次，熟悉一下基本规则和设定。由于猜对猜错的判定完全取决于玩家，所以哪怕你什么都不画，也可以选择自己猜对了。高速白金主要利用的也是这一点。

白金难度	3/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	50
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	uDraw画板

3. 画 15 张画，然后播一下幻灯片。注意有一张画要用到所有道具和颜色，有一张要挂机一小时。挂机奖杯也可以放到最后去拿。

4. 玩 50 场比赛，先玩 Pictionary Mania 模式，取得大部分的相关奖杯后，用 Family Fun 模式补完剩余的场次和特殊条件奖杯。

Platinum Trophy 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Classic Completionist 铜杯

取得条件： 完成一场完整的classic Pictionary模式比赛

Pictionary Maniac 铜杯

取得条件： 完成一场完整的Pictionary Mania模式比赛

Fun with the Family 铜杯

取得条件： 完成一场完整的Family Fun模式比赛

奖杯说明： 玩这三个模式时可以注意一下其他条件的奖杯，尽量顺便一起拿。比如第一次玩Pictionary Maniac时，可以选4人、NORMAL长度的比赛，然后让第一个行动的玩家一直从头赢到尾，这一场比赛下来的收获会让你笑开花。

Persistent Picturist 金杯

取得条件： 任意模式累计玩50场比赛

奖杯说明： 在取得所有其他的奖杯之后，可以集中玩Family Fun模式。进入该模式后选第3项进行规则设定，再选第1项，给5 point limit打勾（得5分就结束比赛），只要一个玩家猜对两次就赢了，一分多钟就能完成一场。

Clue Master 铜杯

取得条件： 建立20个自定义问题

奖杯说明： 进入主菜单的Customize，选Clue Creator，随便建20个问题即可。

Gallery Showing 铜杯

取得条件： 在Free Draw模式中画15幅画并在Slideshow中观看

奖杯说明： 随便涂两笔，退出保存即可，画够15幅后看一下幻灯片。

Figure Artist 铜杯

取得条件： 建立10个自定义角色

奖杯说明： 进入主菜单的Customize，选Pictionary Man，随便画10个。

Put me in Coach! 铜杯

取得条件： 使用自定义角色进行游戏

Mind Reader 银杯

取得条件： 高速完成一次你画我猜

奖杯说明： 什么都不画，直接按×键选择正确提交就能解锁奖杯，非常简单。

Slow Poke 铜杯

取得条件： 倒计时结束后依然没能猜对

奖杯说明： 等待倒计时结束后，选择放弃（GIVE UP）即可。

Bookworm 铜杯

取得条件： 看过每一页的教学

奖杯说明： 在创建问题和人物过程中就会出现教学，连续点击下方右箭头，快速翻完所有教学内容即可。

Shutout 金杯

取得条件： 在一场比赛的每一个“All Play square”中都获胜

奖杯说明： “All Play square”是那种有四根铅笔图案的格子，踩到这种格子需要所有玩家一起来猜，一场比赛中由同一队答对所有问题便能取得这个奖杯，算得上是白送型奖杯。

Stingy 金杯

取得条件： 赢一场比赛让其他队都没得玩

奖杯说明： 其实就是一个队伍从头答到尾全部答对就行了，注意要让第一个行动的队伍完成这一奖杯。

Come on Already 铜杯

取得条件： 在一个回合中多次更换问题

奖杯说明： 在看到问题后不停选在New Clue，大概10次左右，奖杯就会跳出。

Mega Maniac 铜杯

取得条件： 踩到15次“Mega Mania squares”并且猜队问题

奖杯说明： 这个奖杯必须在Pictionary Mania模式中取得，“Mega Mania squares”就是那种冒着白光的特殊方块，踩到上面的话会引发一些特殊规则，以最短的比赛为例，每场比赛有两次踩到的机会。推荐玩家在第一个队伍错过第一个白色方块时故意猜错，让第二组也上前试试，增加踩中的几率。在踩到15次之前，需要一直玩Pictionary Mania模式，完成后再改玩Family Fun，凑够50场比赛。

Committed 铜杯

取得条件： 不间断地完成一场完整的4个队伍参加的比赛

奖杯说明： 这个奖杯不能在Family Fun模式完成，除了选4个队伍之外，比赛长度还要选择NORMAL，建议第一次打Pictionary Mania模式时完成。

Picasso's Understudy 铜杯

取得条件： 在自由绘画的一张画中使用所有的工具和颜色

Handy Man 银杯

取得条件： 在一次绘画回合中使用所有的工具和颜色

奖杯说明： 在绘画回合中实现使用道具和颜色得把时间限制设成OFF，除此之

外这两个奖杯的注意点是相同的。不同的笔、几何图形点进去都一目了然，还有油漆筒、粗细控制、橡皮、手指这些辅助工具，最容易遗漏的颜色的部分，每个颜色格子其实包含5种颜色，大格子1种，对应的小格子4种，6格就是30种，黑和白各1种，不同灰度是4种，加起来一共36种颜色，画的时候最好数一下。当你用过所有工具和颜色时，马上会有解锁提示，没有提示出来之前就反复尝试，不要退出。

Mine, mine, mine! 铜杯

取得条件：在一次“Steal”规则的猜谜中让另一队胜出

奖杯说明：玩Family Fun模式，出题前第一步选Steal，开始猜时选择放弃，然后由下一组猜对，就能取得奖杯。

Picasso 银杯

取得条件：在自由绘画中一幅画创作时间超过1小时

奖杯说明：这个奖杯可以挂机，到1小时奖杯会自动解锁，不需要退出存档。

Prosperous Cheater 铜杯

取得条件：以快到不合理的速度完成一场比赛

奖杯说明：什么都不画，快速完成一场比赛，就能获得这一奖杯。看来制作人也知道奖杯迷会这么做。

Quick hitter 铜杯

取得条件：玩一场Family Fun比赛设置为10 minute time limit、low Draw Timer和Tempus Fugit

奖杯说明：在规则设置中按要求将需要设置的项目打上勾，下面几个奖杯也一样。low Draw Timer就是把每次画画的时间设成30秒。

Resourceful 铜杯

取得条件：玩一场Family Fun比赛设置为Ink Limit、Random selections以及打开全部Clue Categories

奖杯说明：Ink Limit就是只有在墨水用完时才判定比赛结束的规则，但是墨水非常耐用，一场比赛会耗得很长很长。建议在画第一张画时把笔调到最粗，然后把纸来回涂满，直到墨水用完。

Easy Peasy 铜杯

取得条件：玩一场Family Fun比赛设置为Junior Clues、bonuses开启、penalties关闭并勾上Picturist Chooses

See no Evil 银杯

取得条件：玩一场Family Fun比赛设置为No Peeking外加Lights Out

Expert 银杯

取得条件：玩一场Family Fun比赛设置为low Draw Timer（30秒）、Difficult、Tempus Fugit、Penalties和Rivals Choose

Hands On 铜杯

取得条件：进行10次Finger Painting模式

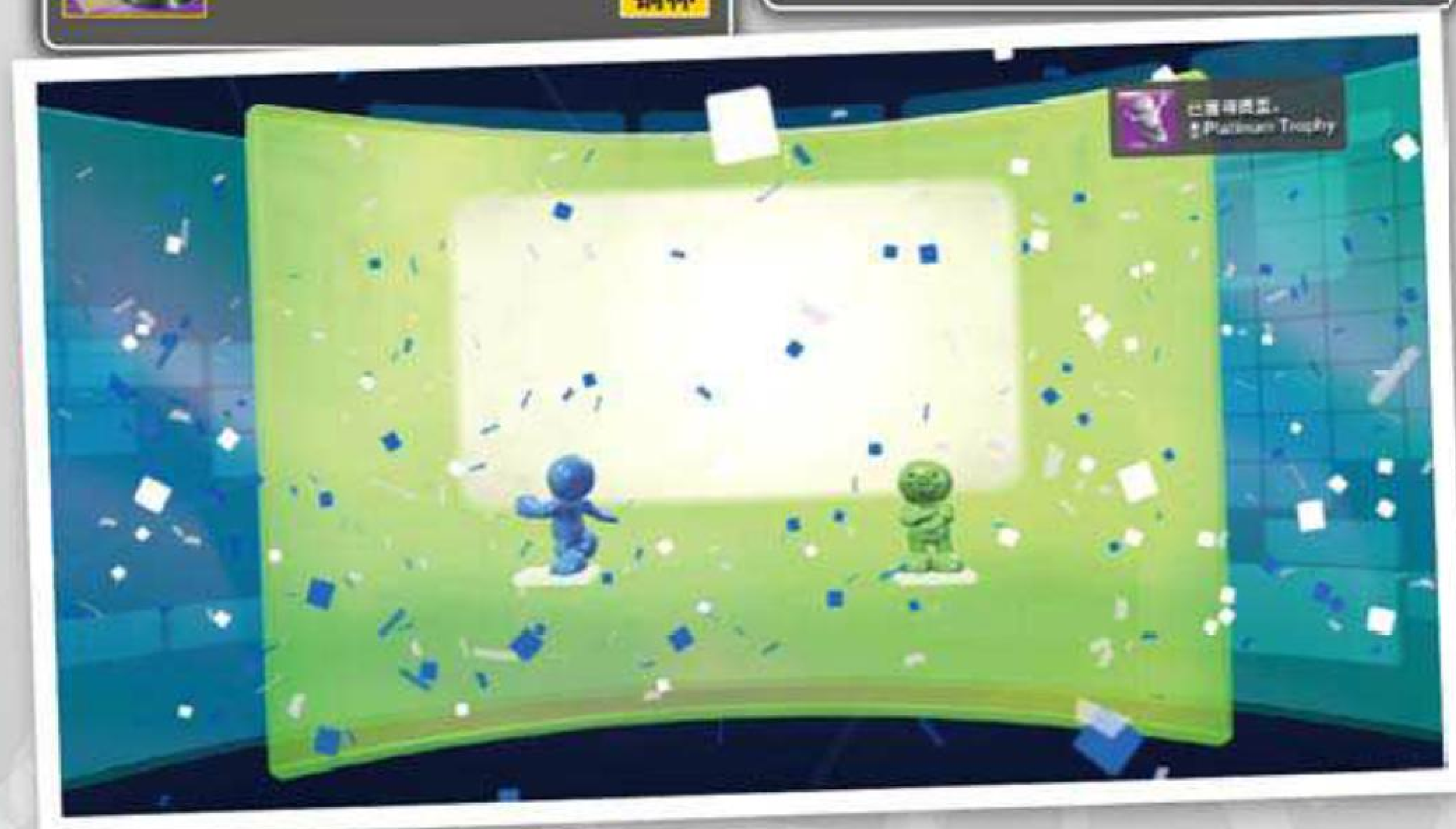
奖杯说明：以下这些“10次XX”系列奖杯指的是绘画过程中的各种妨碍模式，在Pictionary Mania比赛中则是随机出现，一般来说在刷踩15个白色方块的奖杯过程中可以解锁大部分，其他的可以在Family Fun比赛中有针对性地选择。

Reverse Engineer 铜杯

取得条件：进行10次Eraser Only模式

Sight Beyond Sight 铜杯

取得条件：进行10次Lights Out模式



Topsy Turvy 铜杯

取得条件：进行10次Which Way is Up模式

Can't Stop Won't Stop 铜杯

取得条件：进行10次Conveyor Belt模式

Switch! 铜杯

取得条件：进行10次Tool Confusion模式

Pointillism 铜杯

取得条件：进行10次Dots Only模式

Vertigo 铜杯

取得条件：进行10次Rotation Frustration模式

Blinded 铜杯

取得条件：进行10次No Peeking模式

Waste Not Want Not 铜杯

取得条件：进行10次Ink Limit模式

Switch Hitter 铜杯

取得条件：进行10次Off Hand模式

Shapeshifter 铜杯

取得条件：只使用图形工具完成10个问题

奖杯说明：画图回合开始后选择任意几何图形画上一两个，然后答题。这样进行10次即可。

Brushless 铜杯

取得条件：只使用手指绘图工具完成10个问题

奖杯说明：这个奖杯可以自然取得，妨碍项目中有这一项的。

Just Add Water 铜杯

取得条件：只使用水彩笔工具完成10个问题

奖杯说明：和只用图形的奖杯差不多，但是这回要换成水彩笔，不知道哪一种是水彩笔的同学可以看一下奖杯图标。

Guess What? 铜杯

取得条件：猜10个自定义问题

奖杯说明：这也是为什么白金路线中把建立自定义问题放在第一步，如果没有事先设好，游戏中就没有自定义问题（Custom Clues）可以选。

Minimalist 银杯

取得条件：赢一场比赛只使用一种工具和一种颜色

奖杯说明：不更换颜色和道具，快速完成一场比赛，便可在无意中获得此奖杯。

I Meant to do That 金杯

取得条件：赢一场比赛不使用橡皮擦或撤销

奖杯说明：又是一个白送的金杯，别说是橡皮擦，赢一场比赛我连笔都不必用一下。

Challenge Accepted 铜杯

取得条件：进行10次混合模式

奖杯说明：一般在刷踩15次白色方块的过程中可以自然取得，因为踩中白方块时大部分情况都是让玩家任选两种妨碍模式进行游戏，这其实就是混合模式。

文 胜负师 美编 一刀

漫威超级英雄小队 漫画大战	THQ	动作
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat		美版
2011年11月15日	1人	39.99美元
uDraw画板专用		对应玩家年龄：全年龄

PS3

奖杯总数	42	铜杯	25	银杯	13	金杯	3	白金	1

●白金路线

三个游戏中这一作算是最有游戏感觉的作品，相对来说最好玩，也最简单，就是操作提示很少，不小心跳过了又不会再有新的提示，有些操作不知道的话会很麻烦，所以最好还是看一下攻略后再动手，哦，应该叫动笔。

1. 正常通关一次游戏，过程中一定要注意各种操作的提示，因为只会出现一次，按得太快跳过了，又缺少指导的话，很容易不知所措，具体下文会有说明。

2. 一周目过程中尽量打破场地中所有的东西，以取得每一小节的漫画收集，不过其中也有几个需要过关后选关换人才能获得，因此漏了也没关系，通关后补完就行了。

3. 选关换人进行游戏，收齐漏掉的漫画，并完成其余的特殊条件奖杯。一般来说四五个小时就能白金，但要注意一下收集显示的BUG，以免白白浪费时间。

白金难度	3/10
白金所需时间	5小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	可能有
硬件需要	uDraw画板

Platinum 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Stole Doom's Thunder 铜杯

取得条件： 完成第一章

Took Back the Baxter Building 铜杯

取得条件： 完成任意难度第二关

Victory in the Vault 铜杯

取得条件： 完成任意难度第三章

Saved the Sanctum 铜杯

取得条件： 完成第四章

Cleanup in Aisle Villainville 铜杯

取得条件： 完成第五章

A Jarring Defeat 铜杯

取得条件： 完成第六章

Five for the Price of One 铜杯

取得条件： 同时干掉5个敌人

奖杯说明：有个用炸弹一次干掉5个敌人的奖杯，这个奖杯可以同时取得。

Hold It! 铜杯

取得条件： 只使用蓄力技干掉一个敌人

奖杯说明： 就是不用普通攻击，只用点住角色蓄力再放开的角色特有技能干掉一个敌人，第一关就可以。

Big Spender 铜杯

取得条件： 一次攻击用掉两格墨水

奖杯说明： 点住角色后画一条粗线，角色就会发动消耗右边墨水槽的必杀技，是游戏中经常要用到的技巧。

Two Birds with One Pen 铜杯

取得条件： 一次墨水攻击干掉两个以上的敌人

奖杯说明： 墨水攻击的威力不足以将一般的杂兵一击必杀，但也有一种成群出现的小飞碟，它们很脆弱，可以一下搞定。小飞碟从第二章开始就会出现。

Drawn to Distraction 铜杯

取得条件： 使用诱饵同时吸引3个以上敌人的注意力

奖杯说明： 诱饵的操作方式是在空地上画一个三角形，判定正确的话会出现一个钢铁侠的橡皮人偶，敌人就会傻乎乎地攻击人偶去了。

Double Vision 铜杯

取得条件： 在场地中放置两个诱饵

All right squaddies... 铜杯

取得条件： 使用“Hero Up!”

奖杯说明： 左上角人物头像中间有个圆形槽，蓄满后用笔点一下就能发动“Hero Up!”了。在限定时间内角色能力全面提升，体力也会加满，但是没有无敌时间。

1,000 Issues Sold 铜杯

取得条件： 总分达到10000分

That's a Lot of Points 银杯

取得条件： 获得1000点英雄点数

奖杯说明： 英雄点数就是发动“Hero Up!”所需的黄色小球，正常通关一次就可以凑够1000点。

Hi, there! I'm Squirrel Girl. 银杯

取得条件： 使用Squirrel Girl游玩一个之前的小节

奖杯说明： 通关后可以自由组合角色玩以前的关卡，角色中有松鼠妹一进关卡就能取得该奖杯。

Eraser Dusted 铜杯

取得条件： 使用一个炸弹同时干掉5个以上的敌人

奖杯说明： 炸弹的使用方法是在空地上画一个大叉。炸弹会升两次级，威力很大，杂兵几乎都是一下死的。放置后只要再点一次炸弹，就会立即爆炸，不必等时间到了才爆炸。炸弹打大型敌人和BOSS都非常好用。

Rock and Roll 铜杯

取得条件： 用一个保龄球干掉3个以上的敌人

奖杯说明： 保龄球的使用方法是在空地上画一个圆，球掉下来后还不具备攻击力，需要用笔点住向指定的方向划。一次3个以上还是拿小飞碟来开刀吧！

Six Hexxed 铜杯

取得条件： 使用Scarlet Witch的墨水攻击命中6个目标

奖杯说明： 红色女巫的墨水攻击是水

■此页的收集显示有BUG，要小心！

流，攻击力不算高，但打击面还不错。由于不需要打死，只需要命中就行了，在敌人多的场合积极使用就行了。注意不要放诱饵，橡皮人会挡住墨水攻击。

Medicine is the Best Medicine
铜杯

取得条件：在一个英雄濒死时取得医药包

奖杯说明：角色体力非常低的情况下取得医药包，这种几率其实还是很高的，其本上可以自然解锁。

A Clean Getaway
铜杯

取得条件：过关时体力和墨水处于全满状态

奖杯说明：在第一章很容易达成条件。

Light Reading
铜杯

取得条件：找到5本漫画收集

奖杯说明：从第二章到第五章，每一小节都有一本漫画收集，目标是全收集。这也是与奖杯相关的惟一的收集要素，收集难度比较低。

Shake, Rattle, and Destroy
铜杯

取得条件：使用一次地震攻击干掉5个以上的敌人

奖杯说明：取得一个地球标记就可以使用地震攻击了，操作方法是左右晃动绘图板，只要在人多的地方发动一次就行了。

Hulk Can't Count That High!
铜杯

取得条件：总分达到10万分

Point Taken
铜杯

取得条件：在一小节里取得75点英雄点数

奖杯说明：只要有到处破坏搜刮的“好习惯”，这个奖杯一般可以自然取得。

Upsadaisy
铜杯

取得条件：让一个被打倒的英雄满血复活

奖杯说明：英雄空血倒地后身上会有一个创可贴标志，如果你点住创可贴不放，会消耗不少的墨水，但是可以让英雄满血原地复活。

Costume Change
铜杯

取得条件：让一个英雄穿另一套服装开始游戏

奖杯说明：过关后选关，选择角色时也可以点击衣服标记换另一套服装。

The Pen is Mightier
金杯

取得条件：击败最终BOSS

Hulk... SMASH!
银杯

取得条件：使用Hulk破坏25个可以打破的东西

奖杯说明：绿巨人出场时多用他搞搞破坏就行了。

Lock Unblocker
银杯

取得条件：每一种特殊物质至少都打开过一次

奖杯说明：场景中会有一些特殊物质，需要有特定能力的角色在场时才能打开，正常流程中就可以打开所有种类的特殊物质。

Old Rivalries Revived
银杯

取得条件：使用Squirrel Girl战胜最终BOSS

奖杯说明：队伍中有松鼠妹的情况下重打最后一关，进去退出即可，不用打倒最终BOSS。

Hero Up!
银杯

取得条件：在一章中发动5次“Hero Up!”

奖杯说明：气槽一满就用吧，不用白不用。一关用5次条件并不苛刻。

Heroic Aerobics
银杯

取得条件：一次“Hero Up!”时间内干掉6个以上的敌人

奖杯说明：积极使用“Hero Up!”的话可自然解锁。

One Million Sales!
金杯

取得条件：总分达到100万分

奖杯说明：正常通关差不多就到100万，如果只拿了90多万，由于分数是累积的，再选关打几个小节就凑够了，完全没有难度。

Flying off the Shelves!
银杯

取得条件：在一小节取得7000分以上

奖杯说明：在第一章就可以解锁，非常简单。

Summer Reading
金杯

取得条件：找到所有的漫画收集

奖杯说明：漫画收集从第二章开始，每一小节一个，可以对照选关画面左页Heroic Feats的提示，中间那格如果没有点亮，说明漫画还没有收集到。大部分漫画在正常流程中就可以收集到，一般是在隐藏房间内，BOSS战时则要打破场地中所有的东西来寻找。如果发现一周目时有无法进入的隐藏房间，那么可以到二周目换其他类型的角色。收集到之后需要完成这一小节，出现自动存档画面后再退出。注意！游戏显示上有一个BUG，第二章第5小节（2–5）的漫画无论你收没收到，都会显示没有收到；如果收到了，那么会显示为2–4收到，如果你刚好漏了2–4的漫画，那么就会被严重误导！我便因此浪费了一个多小时。2–4的漫画需要用画叉叉的那种炸弹炸掉雷击塔，在左下方取得；2–5的漫画在隐藏房间里，一般不会漏掉。

A Stranger to Laser Danger
银杯

取得条件：通过激光通道区域不被激光命中

奖杯说明：方法不对的话会让人抓狂的奖杯。激光通道在2–6，因为场地中还会有杂兵，你躲开了一轮激光，队员如果不配合跑去打杂兵，很容易被激光命中。我采用的方法是先按十字键的↑，让三个人一起跑到安全区域后，马上按十字键其余三个方向中的任意一个，这样玩家只会控制其中一人，另外两个队员会待机，不会主动出击。等下一轮激光过了，就再按↑聚集队友快速往前冲，重复数次后就OK了。

Bare Hands Brigade
银杯

取得条件：选用Wolverine、Reptil和Hulk完成一小节

Femme Fight All
银杯

取得条件：选用Scarlet Witch、Squirrel Girl和Invisible Woman完成一小节

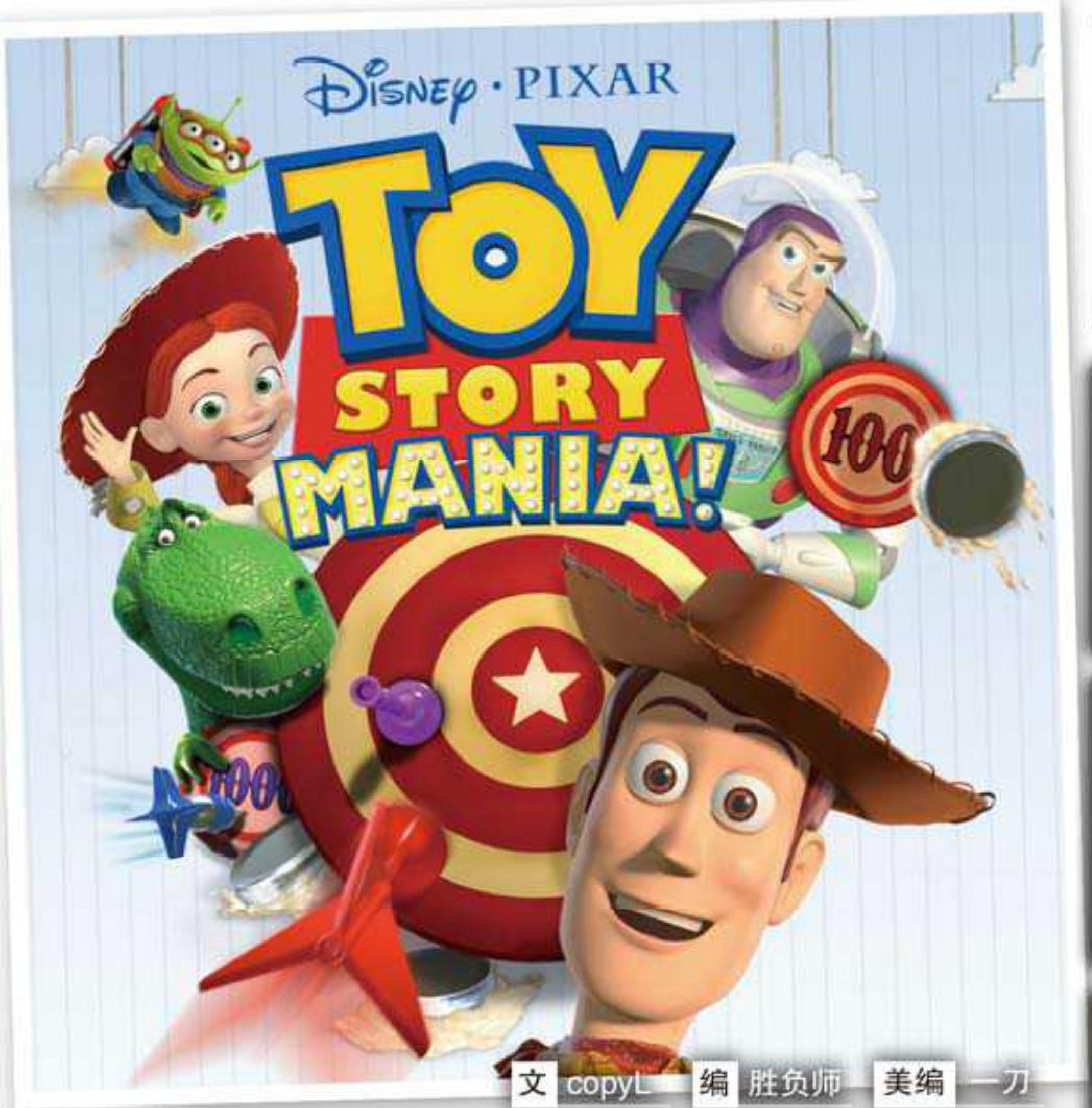
Loose Canon
银杯

取得条件：全部英雄都穿另一套服装完成一小节

Just Don't Call Me
银杯

取得条件：用Wolverine完成对Brute的最后一击

奖杯说明：推荐在5–1完成，打大型敌人时多用金刚狼的蓄力攻击和墨水攻击，很容易办到。



《玩具总动员 热力四射》是一款《玩具总动员》的派生游戏，原作中的主要角色都悉数登场，游戏的玩法和风格是游乐场里的射击游戏，并分成了五个不同的主题，虽说内容的丰富度不足，但是毕竟是迪士尼的作品，趣味性上还是有保证的。奖杯方面称得上是地地道道的奖杯神作，除了一些系统相关的奖杯，每一小关一个奖杯的设计很简洁，难度自然也比很低，只是要注意别选错了模式，就可以仅花三四个小时便收获白金奖杯。

文 copyL　编 胜负师　美编 一刀

玩具总动员 热力四射	Disne	射击
PS3 Toy Story Mania!		美版
2012年10月30日	1~2人	39.99美元
对应PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	50	铜杯	32	银杯	16	金杯	1	白金	1

白金路线

1. 一开始先开 2P 打一次 Adventure 模式，关卡选择随意。2P 不必控制，最后让 1P 获胜就行了。

2. 接下来要打的是 Free 模式，因为自由模式玩成一小关就可以开启下一小关，可以反复尝试，相当于选关。

3. 奖杯的设置是每一小关一个特殊条件型的奖杯，请根据攻略提示一一完成。特殊道具相关的奖杯机会很多，一般都可以自然取得。

白金难度	2/10
白金所需时间	4小时
在线奖杯	0
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

Perfect Aim　白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Clean as a Whistle　铜杯
取得条件：在任意一个射击游戏中成功躲过所有馅饼
奖杯说明：射击类游戏玩到一半的时候，画面会出现一个人影，靠右摇杆控制左右躲避馅饼，通常是五六下，全躲过就跳奖杯。

There's Pie in Your Face　铜杯
取得条件：在任意一个射击游戏完成所有的目标且没有躲避馅饼
奖杯说明：正常打下去，这次不躲避馅饼，除了一些目标条件特殊的关卡，完成全目标其实一点都不难。

Laser Blaster　铜杯
取得条件：一次激光摧毁20个目标
奖杯说明：一般可自然取得，激光保持大概10秒钟，一些目标比较密集的关卡可轻松打掉20个以上。

Spread the Love　铜杯
取得条件：一次霰弹摧毁20个目标

Dyno-mite!　铜杯
取得条件：一次炸药摧毁20个目标

Slow Mo Joe　铜杯
取得条件：一次时间变慢摧毁20个目标

Double Up　铜杯
取得条件：一次双倍得分摧毁20个目标
奖杯说明：这些奖杯和激光的情况相同，也都可以在游戏过程中自然取得。

Partner Up　铜杯
取得条件：在Adventure模式战胜对手
奖杯说明：首先要选Adventure模式，之后开2P手柄不动就行了。

Earning Credit　铜杯
取得条件：完整观看制作人名单
奖杯说明：制作人名单在Options里，要老老实实全看完才有奖杯。

Ticket to Ride　铜杯
取得条件：在胡迪关卡Rootin 'Tootin' Shootin让火车出现
奖杯说明：首先击破下面的仙人掌，之后右边小屋会出现兔子，最后击破站牌就会出现火车了。

Fly Me to the Moon　银杯
取得条件：在胡迪关卡Rootin 'Tootin' Targetin的UFO事件打出200000分
奖杯说明：关卡快完结后UFO就会降下，按住R2保持一直射击，关键是最后一个5000分要多打，就能打出高分了。

Accuracy　铜杯
取得条件：在胡迪关卡Wild West Alley Ball Challenge丢进20球
奖杯说明：一直射击保持中间连续丢球，20个很轻松。

Chug-a-lug　铜杯
取得条件：在胡迪关卡Sarsaparilla Slide击倒全部碑酒
奖杯说明：初期碑酒出现在后台和前台，到后期中台也有，保险一点的话可以让2P在上方或下方连射，管住一列，1P只用打两列。

Bats n' Pies　银杯
取得条件：在胡迪关卡Mine Cart Spelunk击打蝙蝠达到5000分
奖杯说明：蝙蝠倒挂在山洞上，打一下它会飞起，再打一下后左右会出现3只，重复打上几轮就能得到奖杯。

Mine Alley　银杯
取得条件：在胡迪关卡Creaky Canyon Alley Ball Challenge丢5球进入矿井
奖杯说明：矿井位于左边，球的位置在中间，向左发射调整即可，入5球很简单。

High Moo-n　银杯
取得条件：在胡迪关卡Western Showdown中在12点时打掉3只水牛
奖杯说明：首先击打右边钟附近的目标，重复直到时间走到12点，然后打掉画面中央的三头水牛即可。

Wrecking Crew　铜杯
取得条件：在胡迪关卡Please Do Feed the Animals让城镇毁灭
奖杯说明：这关最后会有陨石降下，可以打到5000分出现后就停手，让它自然降下。

Zurg Rush　铜杯
取得条件：在巴斯光年关卡Launched in Space击打Zurg30次
奖杯说明：在中间行星环周围看到红色和绿色球，把这些球击打后，下方会出现4颗行星，都击打后中间行星的核心会打开，露出zurg，抓住机会猛烈射击吧！

Pop n' Tops　铜杯
取得条件：在巴斯光年关卡Launched in Deep Space发射卫星
奖杯说明：一开始会发现行星的一侧有4个球旋转围绕着它们，射击即可。

Bombs Away　银杯

取得条件：在巴斯光年关卡Planetary Slash n' Defense不击打炸弹
奖杯说明：最简单的获得方法就是一开始直接躲在右下角，等时间结束。

Zaaaap!
铜杯
取得条件：在巴斯光年关卡Flying Discs…in space击中飞碟

Master Terraformer
银杯
取得条件：在巴斯光年关卡Terraformal Event使所有树在同一时间出现
奖杯说明：这是一个要靠一点RP的奖杯，因为道具是随机出现的，需要的道具是炸药。先把所有树都击打1下，这样它们都会处于待机阶段，然后就等炸弹出现，全屏攻击一次就能打开所有的树了。

Hack And Slash
铜杯
取得条件：在巴斯光年关卡Cosmic Slash n' Defense在时间内击打大行星20次
奖杯说明：全程会出现三四次大行星，机会不少。当大行星出现时让光标处于中央位置，然后左右高速晃摇杆，只要力度均匀，击打20次并不会特别困难。

Crack Shot
金杯
取得条件：在巴斯光年关卡Invasion of the Space Raiders陨石和UFO双破
奖杯说明：一开始发射导弹后下面出现4个小行星，击破后就会出现陨石和UFO，等它们靠在一起就发射导弹，需要一点运气。

Score Abduction
铜杯
取得条件：在巴斯光年关卡Space Rescue击打UFO

Bouquet Bonanza
铜杯
取得条件：在芭比关卡Baaa-loon Pop击破大花
奖杯说明：击破所有小气球花，那舞台中间就会出现3朵大花。

Lead Air Balloon
铜杯
取得条件：在芭比关卡Pop Party击破热气球
奖杯说明：大约一半的阶段，热气球将出现在天空背景中。

Rescuing Machine
铜杯
取得条件：在芭比关卡Flock of Sheep to Rescue救援25只羊

Basket Case
银杯
取得条件：在芭比关卡Hot Air Balloon Show击破热气球打出15000分

Flower Power
铜杯
取得条件：在芭比关卡Flight of the Balloons击破粉红色热气球

My Hero!
银杯
取得条件：在芭比关卡Rescuing Fields of Sheep勾救援领域外的羊不失误
奖杯说明：最简单的达成方法，一开始随便勾一只救援领域外的羊，之后等时间结束，但不能一只羊都不勾。

Cloudy Night
铜杯
取得条件：在芭比关卡Garden Grow改变白天到夜晚
奖杯说明：数次击破上面的3朵云上的雨滴后，右上角会有一朵云飘来，把3个雨滴击破后就会变成黑夜。

Pretty Red Balloons
铜杯
取得条件：在芭比关卡Balloon Blast击破100个气球
奖杯说明：这关气球十分密集，再加上激光或炸药之类的道具，100个气球手到擒来。

The truck on the Left
银杯
取得条件：在阿兵哥关卡Shoot Camp击破左边全部卡车
奖杯说明：游戏一开始就瞄准左上方卡车生成点直到不出卡车为止

Doing the Dishes
铜杯
取得条件：在阿兵哥关卡Plate Break击破25个目标

One and Done
银杯
取得条件：在阿兵哥关卡Midnight Breakout只击球一次过关

奖杯说明：一听感觉很难的奖杯，要求左避右避，其实有轻松无脑的方法，就是击一次球后迅速躲在右下角等时间结束。

A Dish's Worst Enemy
铜杯
取得条件：在阿兵哥关卡Skeet Shoot击破100个目标

Thunderous Blue
银杯
取得条件：在阿兵哥关卡Wayward Whirlybirds of Wonderment击破所有蓝色飞机
奖杯说明：飞机颜色随机出现的，因此背板无效，只有打起十二分精神，每次见到蓝色飞机优先击落。

They're all mine!
银杯
取得条件：在阿兵哥关卡Block Breakout Assault击打20球

4-in-a-Row, All-in-One-Go!
铜杯
取得条件：在阿兵哥关卡Moving Target Madness击破4组直升机
奖杯说明：先击破左山上2个突起的，之后就会在右边出现4组直升机。

Quick Spotlight
银杯
取得条件：在阿兵哥关卡Paratrooper Scooper中5秒内打开所有探照灯
奖杯说明：游戏开始时把光枪就固定在左侧或右侧，之后按住R2向反方向移动。

Streakin' Squeekin'
铜杯
取得条件：在动物关卡Hamm and Eggs击破老鼠
奖杯说明：在屏幕中间有一群猪，把他们都击破再重复一次，老鼠会在后面飘走过。

Bow Ow!
铜杯
取得条件：在动物关卡Bacon and Eggs击破3次狗
奖杯说明：在左边仓库，开始只有老鼠和猫，击破后过了一会狗就开始出现，击破3次即可。

Finger Lickin' Good
银杯
取得条件：在动物关卡Fall-ing Eggs不要让任何一个大鸡蛋跌倒

Hyper Hydra-sis
铜杯
取得条件：在动物关卡Dino-Rama击破8次三头蛇
奖杯说明：要使三头蛇出现就必须全击破小蛇，小蛇都在左右两侧飘过，留意一下不难。

Pleased Plesiosaurs
铜杯
取得条件：在动物关卡The Jurassic Shore击破25条蛇

Eggless Victor
银杯
取得条件：在动物关卡It's an Egg Drop Spring不接任何一个鸡蛋
奖杯说明：不难，惟一一个需要左避右避的奖杯。

Bird Feeder
银杯
取得条件：在动物关卡Farm Raising Fury击破50次水稻
奖杯说明：一开始就集中打下方的水稻，直到跳奖杯为止。

Penguin Pusher
铜杯
取得条件：在动物关卡Ice-berrrger and Fries击破50只企鹅
奖杯说明：很轻松，把光标移动到中间上方，按住R2连发，企鹅都走不下来。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

文 阳光成员 绚世 美编 一刀

真·三国无双6 帝国	Koei Tecmo	动作
PS3 真·三国无双6 empires		日版
2011年11月8日	1～2人	5800日元
无对应周边		

奖杯总数	45	铜杯	32	银杯	9	金杯	3	白金	1

作为"《真·三国无双》系列"的最新作，本作的耐玩度相当高，全面提升的策略要素也让人欲罢不能。游戏的乐趣不少，而在奖杯的难度设置也算合理。比起以往的几作而言，本作的白金难度有明显提升。

●白金路线

游戏对应六个名声结局，至少需要通关7次。可以设置最低难度刷过去。由于仕官的时间比较长，为了节约时间建议选择在野，习得特殊秘技之后再扬旗当君主，在个别结局建议直接选择君主。最后再仕官两次刷剩下的奖杯即可达成。请在通关过程中注意回收相关指令的奖杯。

在刷相应名声的结局时，每个名声都有相应的特殊秘技。记得每个都要至少使用一次。在通关"知略"名声结局时，"知略"达到LV7会掌握"喝破"，在解外交十次的奖杯上有极大作用。在后期留出几个小势力，不停外交就能达成。但要注意自创武将是不能达成的；在通关"财产"名声结局时，使用大众脸的武将。在6级后可以称帝，同时解开"一天万乘"和"俺だってできるんだ"奖杯；在通关"恶逆"名声时，建议设置乱世剧本，自己做君主，将其他势力的君主设置成著名的武将，从而解开"面从腹背"、"处刑人"和"无双の将"奖杯。

当六个名声结局拿到后，就可以进行仕官以完成"军师就任"的奖杯。可以不用通关，但记得留下存档以完成"二枚舌"与"反骨の相"的奖杯。

选择乱世剧本，选择一个在野的武勇名声武将。然后将一个地方设置成单独的势力，其余地方全部设置成一个大国的势力。进入游戏后登用几个武勇的武将，加上支援者不停地交流。乘机解开"闲人"奖杯。如果小国攻打大国就先储存，防止其扩张。待到主名声五级到大国仕官，再升任大将军之后，达成"大将军就任"奖杯。留一个存档，以解开"枭雄"奖杯。最后稍做准备以修罗难度攻打小国，通关，获得"修罗制霸"奖杯。

白金难度	4/10
白金所需时间	40～50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	7
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Empires（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

铁の国家（银杯）
取得条件：观看名声"规律"结局。

三国统一（银杯）
取得条件：争霸模式任意剧本通关。

黄金时代（银杯）
取得条件：观看名声"财产"结局。

英雄国家（银杯）
取得条件：观看名声"武勇"结局。

封豕长蛇（银杯）
取得条件：观看名声"恶逆"结局。

理の国（银杯）
取得条件：观看名声"知略"结局。

豪杰（铜杯）
取得条件：名声"武勇"等级达到最高。

仁の世（银杯）
取得条件：观看名声"仁爱"结局。

贤人（铜杯）
取得条件：名声"知略"等级达到最高。

圣人（铜杯）
取得条件：名声"仁爱"等级达到最高。

严格（铜杯）
取得条件：名声"规律"等级达到最高。

富豪（铜杯）
取得条件：名声"富豪"等级达到最高。

暴君（铜杯）
取得条件：名声"恶逆"等级达到最高。

桃园の誓い（铜杯）
取得条件：初次结拜义兄弟。
奖杯说明：与武将的友好度达S时交流。

比翼连理（铜杯）
取得条件：初次结婚。
奖杯说明：与异性武将友好度达S时交流。

太守就任（铜杯）
取得条件：初次就任太守。
奖杯说明：仕官时功绩在10000以上

军师就任（铜杯）
取得条件：初次就任军师。
奖杯说明：仕官时功绩20000以上，要求知略等级4以上且知略能力最高，为了保险其余的能力请尽量不要升级。

大将军就任（铜杯）
取得条件：初次就任大将军。
奖杯说明：仕官时功绩20000以上，武勇等级4以上。

干国之器（铜杯）
取得条件：初次就任君主。

一天万乘（铜杯）
取得条件：初次就任皇帝。
奖杯说明：名声"财产"等级达到6以上，出现"寻找玉玺"的指令后，次月就能称帝。但需要注意如果在名声"规律"等级达到6以上，选择"皇帝保护"则不能发生。

野望の始まり（铜杯）
取得条件：作为放浪军首领时候，选择"旗扬げ"。成功后建立新的势力。

无双の将（铜杯）
取得条件：捕获强敌武将。
奖杯说明：限定于张辽、甘宁、关羽、吕布、孟获、夏侯霸。因为君主是一定会被捕获的，所以可在通关"恶逆"名声结局时，设置其他势力君主为这些著名武将就能实现。

大胆不敌（铜杯）
取得条件：单枪匹马闯入敌阵击败武将。
奖杯说明：在军力计量表是红色的时候击败敌将。

枭雄
铜杯

取得条件： 谋反夺取君主之座。
奖杯说明： 要出现谋反指令，必须“武勇”等级4级以上，仕官中并且至少有一个义兄弟或配偶。

知谋百出
金杯

取得条件： 使用过所有绝招秘计。
奖杯说明： 取得难度较高的奖杯，除了刷完全部名声的秘计之外，还要记得在野时候取得并且使用几个特殊秘计，如“妖术”、“落雷”和“幻影兵”还有仕官时的“迅速转身”和“喝破”。外交相关的秘计也要积极使用，最后还有一个“赤壁的大火计”请记得回收。

全秘计如下：

武勇

所需等级	名称
1	绝对防御
2	疾风迅雷
2	挑发
3	大喝
3	威压
4	仁王立ち
5	单骑驱け
6	捕缚战法
9	天下无双

知略

所需等级	名称
1	伏兵
2	据点火计
2	说得
3	陷阱
3	落石
4	大火计
4	水计
5	阵风
6	大水计
7	喝破（注1）
9	赤壁の大火计（注2）

仁爱

所需等级	名称
1	护卫兽
1	幻影兵（注3）
2	不屈
2	悬愿
3	团结
4	绊
5	义勇军
6	兵粮输送
7	战线复归
9	归顺

规律

所需等级	名称
1	据点关门
2	精锐部队
2	迅速转身（注4）
3	齐射
3	道理
4	精锐骑兵
5	出阵
6	金城铁壁
7	火矢齐射
9	大出阵

财产

所需等级	名称
1	防御据点
1	宝物据点
2	兵粮据点
2	妖术（注5）
3	投石据点
4	兵器据点
4	雄辩
5	防御据点・改
7	集中投石
8	兵器据点・改
9	投石据点・改

恶逆

所需等级	名称
1	骂詈杂言
1	落雷（注6）
2	接收
2	动员
3	掠夺
3	侮辱
4	发破
5	毒雾
7	据点罠
9	罗刹の武

注1. 喝破的特殊条件：地位是仕官武将，由支援者“隐遁学者”一定几率传授
注2. 赤壁の大火计的特殊条件：赤壁之战剧本，玩家是孙/刘的任一武将，发生赤壁之战时，确保祈风成功后移动到指定区域发动
注3. 幻影兵的特殊条件：地位是在野武将或放浪军首领，由支援者“怪しい隐者”一定几率传授
注4. 迅速转身的特殊条件：地位是仕官武将，由支援者“凄腕の间者”一定几率传授
注5. 妖术的特殊条件：地位是在野武将或放浪军首领，由支援者“怪しい隐者”一定几率传授
注6. 落雷的特殊条件：地位是在野武将或放浪军首领，由支援者“怪しい隐者”一定几率传授

论客
铜杯

取得条件： 外交交涉成功十次。
奖杯说明： 取得“喝破”秘计成功率会大增。在后期留几个小势力不停刷即可。

二枚舌
铜杯

取得条件： 执行谗言指令。
奖杯说明： 必须“知略”等级2以上，仕官中，还必须与君主的友好度在A以上出现指令。

人才爱好家
铜杯

取得条件： 执行“三顾之礼”使武将成为同伴。
奖杯说明： 君主限定，“仁爱”等级4以上出现指令。

天下泰平
铜杯

取得条件： 3个支配区域进入幸福状态。

德高望重
铜杯

取得条件： 使用大德获得领地
奖杯说明： 君主限定，“仁爱”等级8以上出现指令。同时需目标领地的民情为“不满”（可通过袭击达到）。

名将の采配
银杯

取得条件： 不挥动武器过关。
奖杯说明： 推荐作为君主或大将军时指挥武将进行压制。可以使用马、熊、或者大象击破敌人。

铠袖一触
铜杯

取得条件： 总兵力残留9成以上通关。

切磋琢磨
铜杯

取得条件： 进行共同训练。
奖杯说明： “规律”等级2以上出现指令。

金殿玉楼
铜杯

取得条件： 建过所有居城。
奖杯说明： 存够钱后可先save，买完取得奖杯后读取以节省金钱。

防具收集家
金杯

取得条件： 获得所有自定义武将服装配件
奖杯说明： 存够钱后可先save，买完取得奖杯后读取以节省金钱。

酒の友
铜杯

取得条件： 开办盛宴。
奖杯说明： “财产”等级4以上出现指令。

处刑人
铜杯

取得条件： 处刑10名武将。
奖杯说明： 建议在完成名声“恶逆”结局过程中达成。

面从腹背
铜杯

取得条件： 遭遇旗下武将的背叛
奖杯说明： 本作最考验运气的奖杯。推荐在刷名声“恶逆”结局时达成。建议打法是刷到剩下最后一个小势力，并尽可能多的登用武将，任命不满的武将为太守。只有当其他势力的君主挖太守武将过去并且丢失城池才算达成，可留下一个存档点不停地刷。

反骨の相
铜杯

取得条件： 进行背叛。
奖杯说明： 要求“恶逆”等级4以上，仕官中出现指令。

俺だってできるんだ
银杯

取得条件： 以在野大众脸武将登基并观看任意结局。
奖杯说明： 必须是大众脸，不能是编辑武将。建议在通关名声“财产”结局时一并达成。

新たなる英雄
铜杯

取得条件： 使用自创武将观看任意结局

妖术师
铜杯

取得条件： 习得秘计“妖术”。
奖杯说明： 角色身份在野时，从支援者“怪しい隐者”中一定几率学得。

修罗制霸
金杯

取得条件： 以修罗难度通关任意剧本
奖杯说明： 最困难的奖杯。按前文方法只打一场之外，还可以利用前面几次通关的特典点数换取全武器，并多购买增加血量，防御力等道具防止被一击必杀。在武器的搭配上可以使用“阴阳珠”组合属性，获得优势。并以武勇为主要名声，提升角色能力。

贤人
铜杯

取得条件： 观看事件“无聊をかこつ”。
奖杯说明： 三年间结成放浪军不仕官也不建立势力。

文 copyL 编 胜负师 美编 一刀

PS3			
瑞奇与叮当 全线突击	SCE		动作射击
Ratchet & Clank: Full Frontal Assault			美版
2012年12月27日	1-4人		19.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上	

奖杯总数	23	铜杯	8	银杯	7	金杯	7	白金	1

本作是"《瑞奇与叮当》系列"的十周年纪念作品，但是玩法方面与之前的几作有很大的不同，采用的是动作射击加塔防的混搭形式，颇有新意。本作的故事模式虽然只有五关，但每关第一次打时会感觉流程很长。游戏支持同屏和联机合作，并且比较强调多人要素。游戏售价低廉，港服副标题为 QForce，价格在 150 港币以下，并且买 PS3 版光盘版赠送 PSV 下载版，只是奖杯不分开计算。由于不需要收集黄金螺丝，也不需要完成全部技能点，所以难度不高，但如果没有同伴挑战部分会是比较大的麻烦。有机友配合那本作就称得上是好玩又好拿的神作。

●白金路线

1. 首先找一个能与你合作的同伴。单人游戏时可谓疲于奔命，难度激增。双人合作不仅可以大大降低了挑战难度，乐趣也成倍增加。本作的联机效果十分流畅，本地分屏双打对拿奖杯也很有帮助。

2. 先打最简单的第一关熟悉一下系统，然后就全程双人合作通关。注意需要同时达成限定时间内过关，以及保护所有能量球的附加条件，这样通关时就能升至 MASTER 级别。如果有关卡未能达成附加条件，可通关后选关来补。通关过程中各种武器都用用，争取把大多数武器都升至 3 级。

白金难度	4/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	3
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	有同伴配合

3. 双人默契配合，分工合作，选择三个相对简单的关卡，完成时间挑战。

4. 网战奖杯只需要打一场 RANK 比赛，输赢不论，其他所谓联机奖杯都可以单人快速刷完。

5. 单人补一些特殊条件奖杯，再把所有武器升至 3 级，到这个阶段应该花了十小时左右。最后挂机刷移动距离，大概需要四五个小时，才能取得白金。

The Collector
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Let's Set up Camp
铜杯

取得条件： 现在去拯救银河（剧情奖杯）

Smorgasbord of Destruction
铜杯

取得条件： 在任意关卡购买所有炮塔类型各一个

奖杯说明： 最后一种炮塔要打完暴风雪关卡"Hidden City of Balkai, Snow Storm"才解锁，全部在门口设置的4个炮塔分别为Pyro Turret、Fusion Turret、Warmonger Turret、Cryo Turret，一共需要9750个螺丝钉，多搜刮多杀敌很容易赚到这个数。

Hoverboot Madness
铜杯

取得条件： 没有接触移动平台的情况下达到最高点

奖杯说明： 这个奖杯具体完成地点是"Korgon Refinery"关卡，我们要去的是地图右边位于高塔上的武器库，在后面有个弹跳点，上去后可以看到不少的移动平台。可以二段跳后再按×键滑翔，也可以R2滑行一小段再大跳，反正不能跳到移动平台上，只能落在固定平台上。第三阶段太远，中间那个不动的小平台是可以踩的，到达武器库后等上几秒奖杯就会弹出。如果不成功就重试一次。

Variety is the Spice of Life
铜杯

取得条件： 使用游戏中的所有武器至少一次

QForce, Activate!
铜杯

取得条件： 在分屏或在线模式进行合作游戏

Hero Academy
铜杯

取得条件： 游玩一场线上Ranked Match

奖杯说明： 游戏中惟一的在线奖杯，有1对1和2对2两种模式，一场比赛的时间比较长。

Custom Job
铜杯

取得条件： 游玩一场线上自定义比赛

奖杯说明： 标题画面选择Competitive>Online>Host Custom。这个模式居然可以自己一个人玩，不必等其他玩家加入。建议把Recon time改为30秒，1分半钟之后就能进攻对手的基地了。

Fear Does Not Exist...
铜杯

取得条件： 游玩五场线上对战

奖杯说明： 设置和上一个奖杯一样，也是自己一个人玩，玩4次就行了。因为有一场要打Ranked Match。

No Tank You
银杯

取得条件： 在一辆Grungarian坦克到达你的基地之前将其摧毁

奖杯说明： 坦克最早出现在GrummelNet Plasma Harvester关卡，当它第一次出现就第一时间冲过去全力进攻，没弹药时可以使用跳舞球"Groovitron"让它停下，一般主力武器升到LV3都没问题。

Zurgo's Revenge
银杯

取得条件： 恢复所有行星防御中心（剧情奖杯）

Rack'em and Hack'em
银杯

取得条件： 连续五次在武器库黑客小游戏中得到所有奖励

奖杯说明： 每次打开武器库都要经历一次小游戏，小游戏连续5次按中全部移动目标就出奖杯，慢慢来不用急，游标过了会返回，把旁边的杂兵清干净没干扰后看准时机按。

Intergalactic Dance Party
银杯

取得条件： 使用跳舞球"Groovitron"让每种类敌人至少跳一次舞蹈

奖杯说明： 游戏中一共11种敌人，Grungoid、Grungarian Brawler、Grungarian Gunship、Grungarian Soldier、Grungarian Demolitionist、Grungarian Bomber、Grungarian Tank、Grungarian Wrecking Drone、Elite Grungarians、Grungoth和Zurgo。大部分的敌人都会参与进攻玩家的总部，扔跳舞球把它们拖住是基本战术。但是要注意，冰雪关卡遇到野生的巨兽，还有敌方的固定炮台都不会参与攻击。最终BOSS用跳舞球打会比较轻松，而且他跳的舞居然是与时俱进的"骑马舞"。

A Night at the Mansion
银杯

取得条件： 让8只兔子同时跳舞

奖杯说明： 需要通过"Hidden City of Balkai, Snow Storm"关卡后才能解锁变兔子的"Transmorpher Mine"，推荐在第一关"Korgon Refinery"完成。一上来就先去找跳舞球，RP好的话第二个就是，运气不好就得多找几次。拿到后迅速回到基地，此时应该有很多杂兵围着攻击能量球，走到下面是圆形的机关设置器花费1500螺丝的变兔子机关，把8个以上杂兵同屏变成兔子再放个跳舞球就大功告成了。

Crushed Ice
银杯

取得条件： 粉碎25个冰冻敌人

奖杯说明： 使用冷冻枪"Cryoshot"，一

定几率会冻结敌人，再射击就是粉碎，反正有个全武器LV3的奖杯，多用用很快就能搞定，注意大型敌人不会被冻结。

Ironmadman（金杯）

取得条件：滑行112英里，步行26.2英里，滑翔2.4英里

奖杯说明：整个游戏惟一一个无聊奖杯，一般都是最后取得。步行一般通关时可以正常累积到26.2英里，但其他两项还差很多。按START>PROFILE>SKILL POINTS可以看到“Beats Walking V3”、“The Marathon”和“Hang Time V3”有没有打钩，全打钩了也还没完，滑行需要多滑12英里，飞行要多飞1.4英里。选择第一关“Korgon Refinery”，什么武器都不拿，敌人是不会攻过来的，这样刷距离时不会有人干扰。用橡皮筋绑着左摇杆让它指向斜下方，用牙签固定住R2键，这样就能在基地里原地转圈，转到100英里后保险起见再挂机一小时，总共大概要挂四个小时。之后去本关的高塔飞下来，再弹跳上去，再飞下来，如果反复大概一百次左右，就能凑够滑翔所需的2.4英里。

QForce Master（银杯）

取得条件：获得大师头街

奖杯说明：除了最后一关，其他关卡都有3个要求，过关、限定时间内过关、守住所有能量球，达成后会以奖牌形式显示出来，之后到母舰后面的换衣间升级，最后大师级的铠甲防御超高还自动回血，赶时间硬拼的好帮手。限定时间内过关、守住所有能量球的限制单人游戏时难度很大，双人配合会简单一大截。

Defenseless（金杯）

取得条件：没有购买任意基地防御的情况下，完成一个关卡（最终关“Zurgo's Lair of Doom”除外）

奖杯说明：推荐主力武器升到LV3以上后再来挑战。选最简单的第一关“Korgon Refinery”，两人一人攻据点一人防守，能量球受到伤害可修复，完全没难度。

Peace through Ridiculous Firepower（金杯）

取得条件：打爆10个Grungarian坦克

奖杯说明：坦克的移动慢，但血超级厚的，第一次出现在“GrummelNet Plasma Harvester”，冰雪关卡“Hidden City of Balkai, Snow Storm”有几批，可以在这两关反复刷。当你积累够了就让给好友来打爆。

Save Ammo, Smack a Fool（金杯）

取得条件：使用扳手消灭50个敌人

Ready for Armageddon（金杯）

取得条件：所有种类的武器都升到3级

奖杯说明：最容易刷的是第一关“Korgon Refinery”，拿武器很方便，值得注意的是手榴弹和导弹要高级武器库才有，而且比较难升，因此流程中能用就多用用。电击塔和守卫这两个是固定的，不会移动，可以看到一波敌人后先放个跳舞球再在敌人中放置，经验值哗哗往上涨。刷到一定程度后退出或重玩，武器等级依然保留，非常人性化。

Over the Top（金杯）

取得条件：有三关的过关时间达到最高评价

奖杯说明：本作最难的奖杯，有好友配合能使难度直线下降，可以联机合作，也可以找个机友分屏打。推荐先达成大师头街拿到防御力超高的铠甲后再挑战，注意固定剧情也计算过关时间。推荐打以下三关——

Korgon Refinery [7:43] 一开场一个人就立刻冲向星星标志地点搞破坏，另一个人拿上两三件武器，初始武器建议选散弹，集中攻击破坏力强。之后两个合力攻击敌军总部，打得快敌人还来不及攻击，总部已经清理完毕了，之后速回基地防守。接下来推荐一人一边，直接走到敌人出生点快速打爆，这样可以加速敌人出现以节省时间。一般这关都可以在7分钟之内搞定。

Hidden City of Balkai [12:54] 这个地图时间要求并不紧张，笔者不小心掉下悬崖重新回基地再跑去目的地依然够时间。先在基地安装好防御墙，然后两人各自去左右两边的星星标志搞破坏，之后快速返回防御基地，一人守住基地一人进攻敌军总部。最后防御环节依然推荐走到敌人出生点快速打爆，出兵速度提升可明显节省时间。

Zurgo's Lair of Doom [8:26] 最终BOSS关卡由于不用防御所以比较轻松，但要注意尽快关闭炸弹。一人在拿武器时另一个人清理杂兵，默契合作。最终BOSS两人轮流用跳舞球“Groovitron”可以让他一直在那里跳“江南STYLE”，第一阶段轻松通过。第二阶段要积极转换平台，一人吸引一人全力攻击BOSS，没怎么留意就打出了7:23的成绩。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

文 铃　美编 一刀

奖杯总数	45	铜杯	29	银杯	13	金杯	2	白金	1

《勇敢传说》的故事讲述了一个剑术和箭术都了得的公主，因为不满王后对自己人生的规划，去找女巫要魔法，企图改变王后的想法，结果没想到这魔法将王后变成了一只熊，后悔万分的公主为了让自己的母亲恢复原貌，踏上了征程。游戏背景虽然与电影保持一致，但故事发展的过程完全不一样，显然是专门针对游戏的属性做了改编，也不会造成电影的剧透，属于态度端正的电影改编作品。本作的白金之路也不复杂，没有任何在线奖杯和BUG，音乐出色，在奖杯神作中算得上是高素质了，诚意向各位奖杯迷推荐。

勇敢传说	Disney		动作
PS3	Brave		美版
	2012年6月19日	1人	59.99美元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄：10岁以上

●白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	10小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 本作的白金之路上惟一可以称得上挑战的就是最高难度“勇敢”，不过即使是这样，我们依旧可以一周目直接上，因为难度并不高，稍微麻烦点的就是最终BOSS和倒数第三关那只鸟，下文会提供对抗方法。通关后会自动回标题画面，先在选项出换难度，然后请选择继续来选择关卡，不要点新游戏。

2. 为了节省时间，收集要素在走第一遍流程时不要有遗漏，由于每关收集要素的间隔不均匀，因此最好能先看看收集攻略中要素的大概分布再打，心里有个底。如果有遗漏，请在完全通关后拿到最高难度的奖杯，然后选简单难度回去捡，捡到就可以退出关卡（选择退回RING OF STONES处，也就是选关的地方）。

3. 除了收集外，所有各能力杀敌数相关的奖杯都可以在最后一关刷钱的时候补完，流程中顺便可以获得的位置，在收集攻略中也有提及。公主许多能力需要购买才能用，这个会在升级推荐的部分有交代。

4. 最后刷钱阶段把难度选成简单，拼命地刷最后一关，其他条件差什么补什么。

BOSS 战之前的几场战斗，先打杂鱼，不要那么快破坏敌兵的重生点，出到一定人数重生点会自行烂掉。最后打几个 BOSS 的时候，也不要直接把 BOSS 弄死，拼命刷杂兵，直到杂兵已经不再重生，再消灭 BOSS。这么做的话顶多杀五、六次就够了，如果之前损失的金币少，那能更快。以简单难度回最后一关刷钱的时候，三只小熊的解谜可以按□键直接跳过。

●最难BOSS的打法

需要些方法的就是第六关 MURKY CHASM 关卡 BOSS 和最终 BOSS。第六关的 BOSS 是只鸟，要用土系魔法弄死，对付它只能在场外绕大圈，因为它释放紫色的球那招范围太大，它出招再翻滚根本来不及，鸟杂兵用这个方法也能躲，但那些偷钱的小人就只能用土系魔法蓄力攻击的跟踪来打了，如果路被挡住就连续翻滚到另一侧，然后重复上述战略，看到血瓶赶紧捡。最终 BOSS 前面三个阶段比较好打，关键是最后那个巨人，一个石头下去公主差不多就玩完了，它的弱点是风系魔法，玩家打这一仗之前如果可以的话，最好能稍微升级下风的相关属性，如果资金不足的话关系也不大，有基本的蓄力差不多也就可以了，只是要多花点时间。战斗开始后无视所有杂兵一直跳到 BOSS 左边那个平台（和 BOSS 所在平台挨着），在这个地方 BOSS 的攻击动作是不会出的，然后就蓄力跳起来放箭，这里要注意的是杂鱼，弱点分别是土和火，鸟飞近了就要赶紧换能力杀，木头人如果挡住了风弓箭就要清理一下，最好能躲开全部杂鱼子弹，因为过去巨人脚下捡加血药是很危险的，强烈建议不要，金币这个时候也别贪心，反正我们要回来这一关刷钱的。

●升级顺序

先买的一定是 COLLECTION RANGE，这个是扩大收获金币的范围，买满后再买第一项的翻滚能力（DODGE），然后买剑的范围攻击（SLAM ATTACK），之后的可以各位随意。需要注意的是，许多能力的力量升级只有购买了相关的能力后才会解锁。所有弓箭魔法的蓄力攻击一开始都是没有掌握的，需要去买，推荐先买火的蓄力，其他的蓄力有钱的话再一个个买，蓄力强化暂时不用。有杀敌数要求的那个强力攻击（POWER ATTACK）也得买了才能用。能力的类型多，大家可以有针对性的强化，其中价格不贵的 HEALTH POTIONS 是提升回复药对公主体力的回复量，不过前期有很多基本能力要买，因此先买最便宜的一级就够了，基本能力都有了再赶紧买它。第四关推荐升级风系魔法来对抗巨人 BOSS，第五关升级土系魔法，直接升到最高，然后就升级冰系魔法。

Platinum 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Digging in the dirt 铜杯
取得条件：获得土系魔法。
奖杯说明：随流程即可获得。

Toasty 铜杯
取得条件：获得火系魔法。
奖杯说明：随流程即可获得。

Everyone knows it's windy 铜杯
取得条件：获得风系魔法。
奖杯说明：随流程即可获得。

Ice to see you 铜杯
取得条件：获得冰系魔法。
奖杯说明：随流程即可获得。

Ante up 铜杯
取得条件：升级一项能力。
奖杯说明：在商店任意购买一项升级就能解开。

Full of power 铜杯
取得条件：升级能力十五次。
奖杯说明：在商店购买任意升级十五个即可，同一种能力的不同等级也算。

Gotta snag 'em all 银杯
取得条件：购买全部升级。
奖杯说明：在商店购买全部升级即可，这应该会是游戏中除白金以外最后一个获得的奖杯。

Carpet runner 铜杯
取得条件：获得一个挂毯碎片。
奖杯说明：收集物品的一种，用来提升公主各方面的能力，参考后文的收集攻略可以轻松搞定。

Throw rug 铜杯
取得条件：收集一张完整的挂毯。
奖杯说明：请参考后文的收集攻略。

Wall to wall carpeting 银杯
取得条件：收集全部挂毯。
奖杯说明：请参考后文的收集攻略。

Bowsome 铜杯
取得条件：获得一把弓箭。
奖杯说明：弓箭也是算在收集要素里面的，请参考后文的收集攻略。

Bowlicious 银杯
取得条件：获得全部弓箭。
奖杯说明：请参考后文的收集攻略。

Swordful 铜杯
取得条件：获得一把剑。
奖杯说明：剑同样算在收集要素中，请参考后文的收集攻略。

Swordtacular 银杯
取得条件：获得所有剑。
奖杯说明：请参考后文的图文收集攻略。

My fair lassie 铜杯
取得条件：获得一件服装。
奖杯说明：服装是最后一种收集要素了，详情请参考后文的收集攻略。

Clothes horse 银杯
取得条件：获得全部服装。
奖杯说明：请参考后文的收集攻略。

Impressive 铜杯
取得条件：控制红发公主，无伤连杀十五名敌人。
奖杯说明：无伤连杀十五名敌人在一周目的序章中就能达成，即使此时的难度是“勇敢”，但敌人的实力还是很弱，攻击它们也没有魔法属性方面的讲究，用弓箭保持距离全部杀死即可。需要注意的是，敌人是一批批地出现的，登场的瞬间有攻击判定，因此不要走得太过靠前。

Untouchable 银杯
取得条件：控制红发公主，无伤连杀三十名敌人。
奖杯说明：如果打得谨慎点，这个目标很容易达成。在流程第二关的最后一个收集附近，有很好的达成机会，收集攻

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

略中有所提及。后期的关卡中，会有一种会自爆的石头小人向玩家跑过来，它们体力值相当低，基本是一打就死的类型，就算接近了也可以用公主的范围技（SLAM ATTACK）搞定，稍事留意就能达到三十连杀。倘若之前机会全错过了，还可在最后一关的上升平台处取得，这时公主的能力值已经相当高，登场敌人数量多且不耐打，一个范围技就能轻松达到三十连杀。

Heating up 铜杯

取得条件：用火系魔法杀死一百名敌人。
奖杯说明：用火系魔法累计杀死一百名敌人即可，只要魔法是对的，用剑和弓杀死敌人都行。

On Fire 银杯

取得条件：用火系魔法杀死两百五十名敌人。
奖杯说明：要求是累计二百五十名敌人，只要在游戏中平衡使用各个能力，在一周目即可完成大部分的魔法杀敌相关奖杯。初期公主能力值较低，与敌人对战必须使用相克的魔法，但到后期刷钱的时候就不必有这个顾虑了，敌人扛不住公主几下攻击。

Cooling off 铜杯

取得条件：用冰系魔法杀死一百名敌人。
奖杯说明：冰系魔法和风系魔法获得较晚，到后期记得多拿出来杀敌。

Ice cold 银杯

取得条件：用冰系魔法杀死两百五十名敌人。
奖杯说明：方法已在On Fire奖杯中给出。

Breezy 铜杯

取得条件：用风系魔法杀死一百名敌人。
奖杯说明：方法已在On Fire奖杯中给出。

Hurricane 银杯

取得条件：用风系魔法杀死两百五十名敌人。
奖杯说明：方法已在On Fire奖杯中给出。

Tremble 铜杯

取得条件：用土系魔法杀死一百名敌人。
奖杯说明：方法已在On Fire奖杯中给出。

Earthquake 银杯

取得条件：用土系魔法杀死两百五十名敌人。
奖杯说明：方法已在On Fire奖杯中给出。

Power hungry 铜杯

取得条件：用强力攻击杀死一百名敌人。
奖杯说明：所谓强力攻击就是公主气槽满后发动的爆气攻击，○键发动，这个状态下公主的攻击力会有明显提高，角色浑身也会被一种魔法效果给笼罩，但并非无敌，公主还是会被攻击到。

Domination 银杯

取得条件：用强力攻击杀死两百五十名敌人。
奖杯说明：走故事模式的时候没事多用爆气攻击就行，或者刻意等到达敌人密集登场的位置再放，两百五十名敌人通关一趟下来差不了多少了，在最后再刷钱或补收集的时候把剩下的补齐。

Charge it up 铜杯

取得条件：用蓄力攻击杀死一百名敌人。
奖杯说明：请参考下一个奖杯的说明。

Super bow 银杯

取得条件：用蓄力攻击杀死两百五十名敌人。

奖杯说明：自然累积的奖杯，没事多蓄力就好，不同魔法的蓄力招式风格差异大，各有所长。

All bunched up 铜杯

取得条件：控制红发公主，用一次蓄力攻击杀死五名敌人。
奖杯说明：土系魔法购买了第一级蓄力强化后会有许多带有跟踪效果的小人冲出去，爆炸范围大，用它来达成这个条件最好了。流程中最早容易达成这个奖杯的是第六关的第四个收集附近，在后文收集攻略中有提到。如果没成功依然是刷钱部分收尾。

Mum's the word 铜杯

取得条件：使用王后杀死一百名敌人。
奖杯说明：这个在通关过程中自然可以达成，就算差几个，在最后一关刷钱的时候也能自然补上。

Get out of my way 铜杯

取得条件：控制王后，用一次蓄力攻击杀死五名敌人。
奖杯说明：这个在流程中最早可以在第四关距离第一个收集品不远的战斗中解开。先调整方向，按住○键蓄力，然后等王后冲出去时如果不改变方向，那么可以一直冲，直到撞到另一侧的墙壁。如果这里没有达成，在最后一关简单难度下连巨人也是撞一下死，而那场战斗的敌人刚好又非常多，绝对可以补上。

Ranged only 铜杯

取得条件：不用剑通过一个关卡。
奖杯说明：一整关不能用剑，挥空也不行。序章由于有剑的教程，所以没办法达成。因此推荐一周目的时候在第一关达成，并不困难。

Triple H's 铜杯

取得条件：完成全部“三只小熊”解谜。

奖杯说明：选最高难度时一定会随流程达成的。

Minimum wage 铜杯

取得条件：累计获得一千块钱。
奖杯说明：详情请见前文的刷钱部分。

Affluent 铜杯

取得条件：累计获得五千块钱。
奖杯说明：详情请见前文的刷钱部分。

Wealthy 银杯

取得条件：累计获得一万五千块钱。
奖杯说明：详情请见前文的刷钱部分。

Dirty work 铜杯

取得条件：净化ring of stones。
奖杯说明：剧情奖杯。

Taking out the trash 铜杯

取得条件：击败巨型岩石巨人。
奖杯说明：剧情奖杯。

Mopping up 铜杯

取得条件：击败鸟身女妖。
奖杯说明：剧情奖杯。

Great scot 金杯

取得条件：击败魔度。
奖杯说明：剧情奖杯。

Gaelic hero 金杯

取得条件：通过最高难度“勇敢”。
奖杯说明：通关过程中不能改难度，难点处请见前文难点BOSS打法。

收集攻略

第一关：FOREST GROVE

1.本关一开始，要利用土系魔法让一个平台上升从而跳到上层，跳上去后可以看到左前方闪闪发光的箱子。

2.放心赶路，直到第一次利用树藤当滑锁滑过去的地方，别去左边滑第二个，右边的平台上有箱子。

3.第二个小熊解谜完毕后，会从这个城堡出来，往走需要用到蹬墙的三角跳，跳到高层去踩到地面最后一个机关后，左侧下层关着的门会打开，里面有箱子。这个位置跳上来的时候就能看见，别冲太快。

4.往前走有个小瀑布，需要先利用水上的木板跳到对面，然后再用左侧的三角跳上去，上去后马上往回跳到高处的平台，在道路尽头捡到箱子。

第二关：COASTAL CLIFFS

1.拿到风系魔法后，会回到本关刚开始不远的地方，继续沿着刚才走过的路走，大马路中央那个需要使用风系魔法才能上去的平台现在可以上去了，上面有个箱子，在必经之路上。

2.用滑锁滑到远处，有一堆会自爆的敌人围上来，清除掉后会遇到一些飞行的敌人，这时先不要往远处走，右侧有一些用风系魔法才能到达的平台，那边道路的尽头有箱子。

3.往前走一点就能看到左边大老远有个敌人拼命地丢石头，它身后有一排可以射击的机关，先别顺着右侧继续走大路，利用风系魔法到那个敌人身边去，干掉它后射击全部机关，箱子就会出现。

4.完成三只小熊的解谜后，跳到对面平台，右转才能去下层，这时在右边角落能看到箱子，位置也很明显，不要走太快。下面的平台是流程中很容易达成三十连杀的地方。

第三关：CHILLED CREEK

1.打完第一场战斗后进山洞，先右转捡了补充金币的东西，然后回头接着走，到达要往上跳上平台的时候能看到道路的右侧墙壁上有紫色的记号，这个是可以打碎的，以后要留意，打掉后箱子就在里面。

2.拿到冰系魔法后，后面有一条河要充分运用这个能力，过河后用土系魔法让平台升起来，跳上去后要踩机关解谜，成功后大门打开，里面有一个箱子。这个也在大路上，不会错过。

3.再跳过一条河，在过木桥前能看到右边下层有箱子，等会打完前方的战斗一定要记得回头去捡。

4.进山洞拿钥匙的时候，两两组合脚下的机关把所有被木板盖住的机关都打了，然后从右边跳过去捡钥匙，箱子就在钥匙所在平台的左下方，非常明显。

第四关：BURIED PASSAGE

1.拿到第一把钥匙后，从右边下去，跳过几个用风系魔法才能通过的平台后，能看到左边的墙壁上有要用土系魔法才能激活的平台，顺着这些平台，就能跳到箱子所在的地方。往前一直走，会到达一个敌人相当多的平台，那里我们的王后熊会出现，这里比较好达成一次冲撞死杀五个敌人。

2.三只小熊解谜结束后，不要进山洞，左转的道路尽头有箱子。这个如果不慎错过了，等会拿到钥匙会弹回这个平台，不要再错过了。

3.往前走跳过很多尖刺，要跟一群用风系魔法速杀的敌人战斗，杀完后就能在右侧的墙壁里找到箱子了。

4.往前走有恶战，打的时候就能看到大老远左侧的箱子。战斗结束后利用冰块跳过去就行了，很明显。

第五关：SWAMP OF SHADOWS

1.第一个解谜在主干道上，大到无法忽视，这个解谜完成后就会得到箱子。

2.王后的战斗结束后，别往右边走，先跳上左边，射击靶子，箱子就会出现。

3.这个收集与上一个的间隔有些近，别走过了。跳过河，遇到两个木头人拦路，这时别往前走，先从左边跳上去，箱子旁边有许多会爆炸的植物，先打烂再捡箱子。

4.魔度（坏熊）把树推倒的过场后，往前走就能看到道路正前方的平台上有箱子，跳过去捡就行了。

5.打死几个火巨人之后，往右边走，在用三角跳到上层前，能看到左边的铁杆后面有箱子，进山洞把机关踩一下，铁杆就收下去了。

第六关：MURKY CHASM

1.本关初始位置，杀死那几只鸟后别往上面爬，从右侧边缘绕过去，利用三角跳踩完所有机关到上层，成功后箱子就会出现了。

2.用第一把钥匙开门后，用三角跳会到达一片区域，右侧有很明显的解谜，非常简单，解谜完毕后箱子就会出现。

3.用风系魔法大战一堆敌人后，岩石会掉下来铺路，往上一直走，之后会看到岔路，这时先别走左边，往右边走到头，就能捡到箱子了。

4.在一个大树下大战一群弱点是土系魔法的小敌人，这个位置是用弓箭一次蓄力杀五人的最好位置。用土系魔法的蓄力就好了。结束后先别往左边走，沿着右侧的路往上跳，在尽头捡到箱子。

5.王后的战斗结束后，先射击滑锁藤旁边的用风系魔法激活的石板，然后一直往上跳，在最后拿到箱子。

第七关：FROZEN LOCH

1.在本关的初始位置，回头走到尽头，就能看到一面可以打碎的墙，箱子在里面。

2.打过第一场战斗后，前方有很大一条河，先去右边的踩机关解谜，顺序对了箱子就出现了。

3.还是这个河，这时看左前方的冰山上有三个靶子，跳过去全部射掉箱子就出了。

4.王后的战斗结束后，一进冰洞就能看前方右侧尽头闪闪发光的箱子，过去捡了就行了。就在三只小熊解谜打开的大门的右侧下层。

第八关：RUINS OF THE ANCIENT KINGDOM

1.本关刚开始不久就要跳很多柱子，跳过那些着火的柱子，先去左边用火系魔法烧掉网子，里面有箱子。

2.过了三只小熊的解谜后往前走，在打败一堆木头人后，能看到铁杆后面有箱子，完成解谜即可。

3.击败全部巨人后往前走，会看到一个楼梯上不停扔石头下来，这时我们需要站在平台机关上，等铁门慢慢打开，石头滚下来了就原地二段跳，等铁门完全升上去，就赶紧连续翻滚进入，拿到最后一个收集。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

《战火纷飞 阿富汗》是一款轨道射击游戏，也就是俗称的光枪游戏，其比较出名的一点是被日本 PS3 玩家评为年度 KUSO 游戏前五名。虽然不是差到不能玩，但是糟糕的命中效果，影响画面观看的字幕和怎么按都没有区别的 QTE，还是被许多人吐槽。好在对于奖杯迷来说，一款只需要七八个小时就能白金的游戏还是具备一定吸引力的。而且本作的日版奖杯和其他版本的奖杯分开计算，十几小时就能拿下两个白金，实在是不能要求更多。

文 copyL　编 胜负师　美编 一刀

战火纷飞 阿富汗	Mastiff		射击
PS3	Heavy Fire: Afghanistan		美版
	2011年11月18日	1~4人	59.99美元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	28	铜杯	14	银杯	7	金杯	6	白金	1

●白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	6~8小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1.Rookie 难度故事模式通关。过程中注意多将敌人爆头，可以慢慢瞄准。过关后的升级以体力和手榴弹优先，这样打起来会比较容易。

2. 通关后开启 Veteran 难度，二周目应该能力提升，打高难度只要步步为营地推进，不会遇到太大阻力。

3. 补一些特殊条件奖杯，最后可能还没有消耗到 25000 发子弹，选关刷一会儿就白了。

Platinum Trophy
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

The Defender
铜杯

取得条件： 完成故事第一章和第二章

No One Left Behind
铜杯

取得条件： 完成故事第三章和第四章

Last Minute Hero
铜杯

取得条件： 完成故事第五章和第六章

Ruthless
铜杯

取得条件： 完成故事第七章和第八章

Survivor
铜杯

取得条件： 完成故事九章和第十章

The Crusher
铜杯

取得条件： 完成故事第十一章和最终章

Rookie
铜杯

取得条件： Rookie难度故事全部完成

Veteran
铜杯

取得条件： Veteran难度故事全部完成

Marine
铜杯

取得条件： 总共杀死500人

Exterminator
银杯

取得条件： 总共杀死1000人

John R.
金杯

取得条件： 总共杀死3000人

奖杯说明： 在通关第二次的中期就能拿到，顺其自然。

Marksman
铜杯

取得条件： 总共爆头50人

Sharpshooter
银杯

取得条件： 总共爆头100人

Headhunter
金杯

取得条件： 总共爆头300人

奖杯说明： 推荐一开始简单难度就着手慢慢搞爆头，这样到第六章就能解，后面难度高了要速战速决就不容易瞄准了。

Chain A
铜杯

取得条件： 形成5连杀

Chain B
银杯

取得条件： 形成7连杀

Chain C
金杯

取得条件： 形成10连杀

奖杯说明： 选择任务名称是Hawk Eyes-The Escort，一开始这架直升机将环绕村一次并返回开始位置，看到3个匪徒跑进破卡车就发射导弹，之后发射另一枚导弹到街道住宅中间，将得到至少10连杀。

Demolition Enthusiast
铜杯

取得条件： 总共破坏100个物品

Demolition Man
银杯

取得条件： 总共破坏250个物品

Demolition Addict
金杯

取得条件： 总共破坏500个物品

奖杯说明： 游戏中期出现一些能打破的店牌、壶、水果，多多破坏就很快取得了。

Bronze Bullet
铜杯

取得条件： 累计发射15000发射子弹

Silver Bullet
银杯

取得条件： 累计发射20000发射子弹

Golden Bullet
金杯

取得条件： 累计发射25000发射子弹

奖杯说明： 选择任务Hawk Eyes-The Escort，直升机的机枪是无限的，一开始敌人都不理也不要杀，一直对天空开枪发射到你搞定这个奖杯。枪会过热稍等几秒钟，然后再开始。

Trigger Happy
铜杯

取得条件： 完成任意任务准确度5%或更低

奖杯说明： 进入射击训练场关卡，坐在那里什么都不干，等30秒结束就可以了。

Pinpoint Accurate
银杯

取得条件： 完成任何的任务与精度达到50%或更高

奖杯说明： 进入射击训练场关卡，只用一颗子弹击中一个目标，然后坐在那里什么也不干，等30秒时间结束就可以了。

Close Call
银杯

取得条件： 剩最后一点HP完成任意任务

奖杯说明： 当你快要结束任务，让一个敌人将你打成一点HP再杀死他后过关。

Without a Scratch
金杯

取得条件： 完成任何任务而不被击中（射击训练场和护送任务不算）

奖杯说明： 选择难度rookie的第一个任务(Patriot-At Scene)，非常简单，全通关后升满级的机关枪弹药充足，这时敌人几乎没时间射击你，注意敌人头部出现红色惊叹号就躲，然后射击他就OK了。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

文 GALL 编 胜负师 美编 一刀

认真和我恋爱R	Minatosoft	文字冒险
PS3 真剑で私に恋しなさい! R		日版
2012年3月22日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	25	铜杯	10	银杯	6	金杯	8	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	6~8小时
在线奖杯	0
最少通关次数	22
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

日本GAL厂商みなとそふと将其招牌作品《认真和我恋爱》在PS3进行了重制，于去年春暖花开之时正式发售。游戏在人设、音乐、故事方面都有不俗表现，是GAL游戏爱好者值得品味的作品。同时，参照以下攻略的话，白金也是毫无难度，只要记得一开始先进行一下环境设置，动作自动SAVE使用，文章表示文字速度早、全文，动作模式早，快进模式两项均为早。如此一来，便可高速快进，"认真和我拿白金"了。

全てのトロフィ-入手 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

共通ル-ト アッ-END 铜杯
取得条件：达成共通结局

京ル-ト END 金杯
取得条件：达成京真结局

卓也ル-ト END 银杯
取得条件：达成卓也真结局

京ル-ト BADEND 铜杯
取得条件：达成京的坏结局

千花ル-ト END 银杯
取得条件：达成千花真结局

由纪江ル-ト END 金杯
取得条件：达成由纪江真结局

真与ル-ト END 银杯
取得条件：达成真与真结局

由纪江ル-ト 不死川END 铜杯
取得条件：达成由纪江路线的不死川结局

梅子ル-ト END 银杯
取得条件：达成梅子真结局

百代ル-ト END 金杯
取得条件：达成百代真结局

クリスル-ト END 金杯
取得条件：达成クリス真结局

TRUEル-ト END 金杯
取得条件：达成TRUE END

百代ル-ト 京END 铜杯
取得条件：达成百代路线的京结局

クリスル-ト 京END 铜杯
取得条件：达成クリス路线的京结局

ヤドカリ END 铜杯
取得条件：达成无结果的坏结局

百代ル-ト 谛めEND 铜杯
取得条件：达成百代路线的谛结局

クリスル-ト BADEND 铜杯
取得条件：达成クリス路线的坏结局

ノ-マル END 铜杯
取得条件：达成普通结局

百代ル-ト BADEND 铜杯
取得条件：达成百代路线的坏结局

翔一ル-ト END 银杯
取得条件：达成翔一真结局

オ-ルクリア 金杯
取得条件：以上22个结局达成

一子ル-ト END 金杯
取得条件：达成一子真结局

岳人ル-ト END 银杯
取得条件：达成岳人真结局

CGモ-ド 100% 金杯
取得条件：CG取得100%

[共通路线アッ –END]

最初からはじめる
そうでもない
寝る
うるさいマウント富士
闻かない
卖れる商品
俺は男だって见ちまうんだぜ
この话题はやめておく
反对する
ガクトに飞び入む
様子を见に行く
ガクト达と话す
惊かして、紧张をとく
闻かない
少年サソデ-を买ってきてもらう
ガクト达と话す
胸板……大きいです
ついていく

[川神 百代]

そうだな
起きる
（别の所はもう起きてるぜ）
勘弁してください
ラジオに耳をかたむける
卖れてかつ心に残る制品
ワン子を见る
それでも俺は闻き出す
赞成する
飞び人む
様子を见に行く
小笠原さん达と话す
くすぐって、紧张をとく
ラジオに耳をかたむける
褒めてあげて、この场は终了
姉さんを搜しに行く
手だろ、普通に
百代やモロとゲ-ムで游ぶ
菩萨のように见守る
分からないな
セ-ブ①
■百代
■百代
建设的に话し合う
■百代
■百代
それもいいかも
■一子
■由纪江
おぶっていく
■百代
普通にタオルをかけてあげる
■百代
■一子
ラ-メン。味は普通で
■寮
■百代
直球で闻いてみる
(SAVE)
(京が气になる 奖杯「百代ル-ト京 END」获得)
姉さんが气になる
皆も一绪にね!
けしからん!
姉さんの思うようにされたい
少し魍魉の宴について探っておく
待て、まだ早い!!
待て、まだ早い!!
今だ、文章を作成しつつ。送信
まんざらでもない
(SAVE)
(无理无理、自分を知ろうぜ 奖杯「百代ル-ト 谛め END」获得)

悬命に、生きてみる
きちっと全部话す
キャップだ
その服の姉さんも、素敌だ
フカヒレまんを买う
见てもらう
ビ-チジュ-ス
一本
强引にこっちと一绪に行动してもらう
※ すくう
セ-ブ②
SR1(百代)写真を竞り落とす
和同开珎
CFE(欧州通常战力)条约
邻の部屋がうるさくて眠れません
娱乐
おしゃれ
※ 手を握る
かまわない
※ 隐れろ!
みんな、やってやろうぜ!
一子の中央战线
百代 END

通关后选择おまけ→アフタ-スト-リ
百代アフタ-追加

读取セ-ブ②
样子见
平城銭
ZIP
邻の部屋が杀人场场になってました
世间话
川神の地域の话
なんとか、その冲动を薄めたい
※ まだ、あわてる时间じゃない
みんな、やってやろうぜ!
京の远距离狙击
百代ル-ト BADEND

[川神 一子]
读取セ-ブ①
■一子
■一子
麻婆豆腐と杏仁豆腐のランチ B
■百代
■一子
■一子
■一子
■クリス
■クリス
■一子
サラリ-マン
褒めてあげる
そいつを直々に社会的に狩る
ベ-スは抑えろ
任せておけ
思いっきりやってこい
変化球を狙え
T4(アクション)
ワン子とまわる
口でなめとる
ワン子だ
そっとしてく事にした
ハンタ-× ハンタ-
通じるさ。そう信じている
顽张れよ
放っておかない方がいい

一子と付き合う事になったんだ
抵抗する
俺が揉んで大きくしてやる
自分のペ-スで确实に。女性阵につなげる
2－Sの风呂を司见きに行く
(SAVE)
(样子见。ゆっくりと行く CG 回收)
嫌な予感にしたがう。天井里からおりる
一子 END

[椎名 京]
读取セ-ブ①
■寮
■京
■寮
■京
夏服も可爱いね
寝かせる
许さない。依赖の件もあるし
水着! 水着! 水着! 水着! 水着! 水着! 水着!
とにかく素早く驱け抜ける
一子と京
すばらしい。好みだ
俺好みのスク水だ
胸のマシュマロが食べたい
指を舐められたらジ・エンドだよ
(SAVE)
(告白を受け入れない 奖杯「京ル-ト BADEND」获得)
告白を受け入れる
もっと见せつけてみる
いいよ
商店街にでも行く
意见をださせあう
京が开けるのを待つ
(SAVE)
ずっと京とまわる。
※ それはそれ。これはこれ、司见くぜ!
(等时间结束 CG 回收)
今は殴れない…こらえるんだ…后で!
京 END

通关后选择おまけ→アフタ-スト-リ
京アフタ-追加

京アフタ-
あり
青の扉

[黛 由纪江]
读取セ-ブ①
■由纪江
起こす
■寮
■由纪江
マッグ
■寮
■由纪江
キャップ
■由纪江
引く
■寮
■寮
■由纪江

别に气にしてないんだからね!
国立银行设立の日
食べない
アオイハルツ!(少女漫画)
※ 黒い裾
まゆっちはまゆっちのままで话しかけるんだ
セ-ブ③
付き合ってるようなもの
准や冬马、小雪と缘日へ行く
(SAVE)
(俺はこれから不死川の执事となる! 奖杯「由纪江ル-ト 不死川 END」获得)
断る!
のぞくしかない
由纪江 END

读取セ-ブ③
答えない
モロやスグルとゲ-ムをする
断る!
のぞくしかない
CG 回收后终了

[クリスティア－ネ・フリ－ドリヒ]
读取セ-ブ①
■寮
■クリス
■寮
■寮
■クリス
■寮
■クリス
■クリス
■寮
■寮
■クリス
见守る
■クリス
■クリス
实は俺がクリスを狙っている
■クリス
■寮
■寮
■クリス
■クリス
(SAVE)
(俺は京の足がいい 奖杯「クリスル-ト 京 END」获得)
生足がいい
狙っちゃうかっ…姉妹丼ッ!
励ます
榊原小雪
倒す
调子をあわせる
こんばんわ、お义父さん
起こすより、イタズラだろ…?
格斗ゲ-ムは任せてくれ
ザンギュラ
废止すべき
小雪を返すべき
でも、なるべくク-ラ-なしでも乘り切りたい
大变だ! な、泣いちゃった!!
ビ-チパラダイス 08
そうだな、じゃ、あ-ん
土手をサイクリング
割り勘だな
613 号室(ホラ-)
クリスとの交际をあきらめない
绝对に谛めない!
教える
今日だけ全力だ!
(SAVE)
(クリスを谛める 奖杯「クリスル-ト BADEND」获得)
クリスを谛めない
クリス END

[风间 翔]一
OP 部分跳过去
■寮
■翔一(翔一是随机出现的,因此要存档后反复读档刷出来)

■寮
■翔一(随机出现)
■寮
■寮
■寮
■寮
■寮
■翔一(随机出现)
仲间に相谈する
教师に相谈する
翔一 END

[岛津 岳人]
OP 部分跳过去
■寮
■寮
■岳人
■寮
■寮
■寮
■岳人
■寮
■寮
■岳人
岳人 END

[师冈 卓也]
OP 部分跳过去
■卓也
■寮
■卓也
■寮
■卓也
卓也 END

[小笠原 千花]
OP 部分跳过去
■寮
■寮
■千花
■千花
セ-ブ④
■寮
■千花
■寮
■千花
千花 END

[甘粕 真与]
读取セ-ブ④
■真与
■寮
■寮
■真与
■真与
■寮
■寮
■真与
状况によって下がる
真与 END

[小岛 梅子]
OP 部分跳过去
■寮
■寮
■寮
■寮
■寮
■梅子
■寮
■梅子
■寮
■寮
■梅子
■寮
■寮
■梅子
■寮
■寮
■寮
■寮
■梅子
■寮

■梅子
梅子 END

[TRUE ル－ト END]
5 人攻略后
OP 部分跳过去
■リュウゼツラン
■寮
■寮
■寮
■寮
■寮
■寮
■リュウゼツラン
■寮
■寮
■リュウゼツラン
■寮
■寮
■寮
■寮
■リュウゼツラン
■寮
■寮
■リュウゼツラン
食べる
この地区を素早くかつ慎重に脱出する
いいやっ! 强行突破するね!
ムシする
TRUE END

[ヤドカリ END]
OP 部分跳过去
之后全部选择■寮

[ノ－マル END]
OP 部分跳过去
卓也
翔一(随机出现,需要刷出来)
千花
百代
真与
梅子
一子
クリス
百代
建设的に话し合う
由纪江
起こす
岳人
クリス
梅子
由纪江
デスバ-ガ-
卓也
一子
餃子ひたすらもってこい!
翔一(随机出现)
一子
梅子
百代
クリス
岳人
百代
そうでもない
百代
なぜだかしゃがみたくなった
ノ-マル END

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 铃 美编 anubis

重温经典的感觉很棒，感动什么的就不多说了，大家都懂的。作为一款重制版游戏，本作的画面表现出色，是诚意重置。由于一代没有二周目设定，因此理想状态是选择普通难度一周目内打完全部内容拿到白金。为了不漏掉任何内容，避免重打一遍，建议各位在开始游戏前先到本攻略的奖杯攻略部分，看看白金路线、各个奖杯的大概要求。全分支流程攻略开头的注意事项也要看一眼哦！

堂岛之龙归来！

如龙1&2 高清合集	SEGA		动作冒险
PS3	龙が如く1&2 HD EDITION		日版
	2012年11月1日	1人	5229日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全分支流程攻略

注：本作的分支任务一共有七十八个，算上亚门是七十九。做完全部七十八个任务后亚门就会出现在剧场前广场（其中还包括夜店娘相关的六个支线），由于部分任务错过时机就无法触发，因此在主线流程要点中注明了去完成任务的时间段，确保各位不会错过，希望大家早早完成分支，不要有任何遗漏。至于夜店娘的相关支线，在后文夜店部分会有详细解说，不过需要注意的是「シャイン」のあや任务中的夜店娘支线由于要去赛の河原等第五章才解锁的区域，因此不能太早将其追到十颗心，否则分支会触发不能。

斗技场的战事解锁随流程，古牧的修行则是随等级，这两个都是尽早完成，这样才能保证在打亚门之前东西都收拾干净了，主线流程要点中会注明解锁时机，其他相关技巧在奖杯攻略部分有解说。

注：第三公园是セレナ右边的方形空地。儿童公园是地图左上方出租车处右边的空地。

1 亲杀しの宿命

主线流程

・与シンジ一同来到ピ－スファイナン，与平田发生战斗；
・回去セレナ，快到目的地时会发生与ヤクザ的战斗；
・进入セレナ。
・去天下一通り南的风堂会馆；
・前往东堂ビル，途中与平田发生战斗（剧场前）；
・进入东堂ビル。
・与囚人 1356 号战斗，之后本章结束。

2 空白の十年

主线流程

・在天下一通り北遇到街のチンピラ阿部，对话选第一项进入战斗；
・去剧场前广场找青木问情报，对话可以进行多次直到选项选完；
・前往スタ－ダスト（之前把分支做完），在 VOLCANO 附近与古牧の弟子对话后获得“古牧の弟子の一口メモ”；
・在スタ－ダスト门口发生战斗，进店后上二楼；
・在スタ－ダスト一楼与岛野组若众战斗；
・与门口的シンジ对话，选择第二项会结束本章。

分支任务 痴汉疑惑

・在剧场前通り与诈欺女对话（VOLCANO 前面）；
・选择第一项与男子战斗；
・获得 2 万日元，200 经验值。

3 喧哗葬仪

主线流程

・潜入本部，进门走右侧，避开巡逻人员，走过停车区域左转再右转，来到右侧受付台，依次选第二项和第一项；
・从正门进入本部大厅，与右侧楼梯下方柜台处的男子对话；
・出大厅后右转（不用走过受付处），在道路尽头看到闪光的“丧章”；
・主建筑右侧，红点提示的区域现在可以去，在门口遭遇战斗；
・进门跟随シンジ，上楼前右侧楼梯左侧有商人；
・屋内有存档点和道具箱，整理完毕调查门旁的组长照片，剧情后发生战斗；
・脱出战杂兵多，注意拾取放置在场景角落的补给；
・回大厅后要从二楼按○键跳下，一直打到本部门口触发 BOSS 战；
・连技压制岛野太，他被打眩晕就捡道具放极，不给其出招机会，胜利后本章结束。

4 出会い

主线流程

・请把除了“恋人はショ－ガ－ル”外其他的分支任务全部做完后，再返回セレナ。
・接听完电话后离开セレナ；
・来到街上发现除了红色主线提示外，有绿色的分支“恋人はショ－ガ－ル”的提示，立刻去完成；
・去红色标注的酒吧，带着遥返回セレナ中途发生剧情杂兵战；
・ポッポ昭和通り店门口和一位女子说话，得知ドッグフ－ド狗狗喜欢吃；

©SEGA ALL RIGHT RESERVED.

・进店里买一份拿回去给狗吃，接到电话后直接返回**セレナ**；
・准备完毕后，与遥对话选第二项外出，去目标地点过程中如果有警察质问随便选，遥会帮忙解围；
・进入**ミレニアムタワ－**后先找钥匙，后面跟着遥行动即可；
・触发林弘的 BOSS 战后，多利用场景内的椅子，也可以在极满后按○键抓住 BOSS，然后迅速连按△击倒，再放倒地极，许多 BOSS 都能这么打，之后本章结束。

分支任务 食い逃げ

・在赤牛丸天下一通り店门口看到店员与顾客争执，记住其特征带着红帽子；
・靠近后顾客逃走，与店员对话后去泰平通り与中道通り的路口（左侧的卡车旁），靠近后顾客继续逃跑；
・在中道通り的**スマイルバ－ガ－**附近再次找到他，逃跑后继续追；
・到第三公园与其对话，会自动返回店门口；
・获得 3 万日元，500 经验值。

分支任务 いちゃもん

・在剧场北通往七福通り西的路口撞到三个嚣张走路的混混；
・选择第一项，发生战斗；
・获得 500 经验值。

分支任务 いちゃもんの逆袭

・上个任务结束后，离开此地切换场景后回来，撞到拿武器的三人；
・选择第一项，发生战斗；
・获得 500 经验值。

分支任务 いちゃもんの大逆袭

・上个任务结束后，离开此地切换场景后回来，撞到五个人；
・选择第一项，发生战斗；
・获得 1 万日元和 500 经验值。

分支任务 69 いちゃもんのその后

・上个任务结束后，离开此地切换场景后回来，撞到最开始的三人；
・对话结束后获得 1000 经验值。

分支任务 F-cup の值段

・来到ピンク通り北的 T 字路口（ビ－ム南边一点）触发剧情；
・对话选项依次选择：一、一、一、二、二、二，随后发生战斗；
・战斗胜利后选第二项；
・获得赌场情报（九州一番星地下），经验值 1000，10 万日元。
・之后再去九州一番星店内，和店员对话说出暗号（只有一项可选），即可进入店里的门去赌场。

分支任务 マイコンタクト

・来到中道通り里，えびすや所在的那条街，走到街的另一头遭遇坐在地上的男子；
・选择第二项，与其发生战斗；
・获得 2 万日元，500 经验值。

分支任务 ひったくり

・在中道通り十字路口看到有妹子被抢；
・与第三公园内，站在左侧戴帽子的抢劫犯说话，触发战斗；
・把物品还给站在原地的女失主，获得 1 万日元，500 经验。

分支任务 运命の监定料

・在千两通り中部，怪しい劝诱会主动找经过的桐生对话；
・对话依次选择：二、二、一、一、一，发生战斗；
・战斗结束后选择第二项，去中道通り中央十字路口左侧和中屋对话，选第二项；
・战斗结束胜利后获得**ライフスト－ン**，3 万日元和 500 经验值。

分支任务 グッド カフェにて

・在中道通り的グッド **カフ**ェ店门前发现门口被堵了；
・先后同站在左边的店长和堵门的人对话，选项选第二个；
・战斗结束后获得 1 万日元，经验值 500。

分支任务 スマイルバ－ガ－の灾难

・中道通り的**スマイルバ－ガ－**店门口看到店长与一名男子对峙；
・上前对话两次，选第一项发生战斗；
・获得 5 万日元，300 经验值。

分支任务 好意と报酬（前半）

・去任意便利店买日本酒（最近是天下一通り店的 POPPO）；
・到第三公园，与坐在地上的男子对话，依次选：一、一，得到 12 号储物柜的钥匙，经验值 100；
・去储物柜把 12 号里的东西拿出来（属于贵重品）；
・去赤牛丸泰平通り店和バッ**カス**中间的那条街，和戴帽子的男子对话；
・对话选第一项，然后把刚才从柜子里拿到的衣服**ボロいコ－ト**给他；
・得到**めがね**（贵重品）和 500 经验值；
・去エイジア南面一点，站在道路右边的男子（他旁边有两个垃圾桶）；
・对话选第一项，把**めがね**交给他，换得超强力粘着**テ－プ**和经验值 500；

分支任务 金のライタ－

・贴近**チャンピオン**街东南角的流浪汉触发对话（此人头上没有对话的箭头）；
・对话依次选择第二项、第二项；
・获得 28 号储物柜的钥匙，500 经验值。

分支任务 原稿を探せ

・去泰平通り最东边的尽头，和站在那里的女子对话；
・选择第一项，去チャンピオン街西南角落的垃圾堆处，调查获得原稿；
・把东西还回去，获得 500 经验值。

分支任务 芸术と才能

・在公园前通り看到有人摆地摊（ジュエル的正背后）；
・上前对话，选择第一项看画，掏钱买下全部的画（大约需要 11 万）；
・获得 500 经验值。

分支任务 请求电话

・在公园前通り东部接到电话；
・依次选择第二项和第一项；
・在公园前通り东的 T 字路口左侧一点遇到回收屋的男子；
・选择第一项，发生战斗；
・获得 2 万日元，经验值 500。

分支任务 スリを追う

・来到 MEB 门口区域被偷走钱；
・小偷会在附近装路人站着不动，一直对话识破他，顺着他逃跑的方向追；
・追到最后发生战斗；
・拿回被盗的钱，获得 500 经验值。

分支任务 豪腕男

・在最东边的公园前通り里遇上豪腕男拦路；
・依次选择第一项和第二项，发生战斗；
・获得 1 万日元，500 经验值。

分支任务 不肖の息子

・在公园前通り里与路边的老者（七福パ－ク左侧路口进入），对话选第二项；
・与儿童公园的流浪汉对话，对话选第一项；
・去**チャンピオン**街，和躺在地上的男子说话；
・去最东边的公园前通り里，与一批混混对话；
・选择第一项，发生战斗；
・回到**チャンピオン**街把东西还给躺在地上的男子；
・获得 6 号储物柜的钥匙，500 经验值。

分支任务 ヤクザ嫌いの男

・在七福通り西儿童公园附近被男子追上；
・对话选第一项发生战斗；
・获得 200 经验值。

分支任务 用心棒

・与ポッポ昭和通り店西边的女子对话，选第一项；
・在女子所在的店门口站着，等混混来找麻烦，一共三批；
・全部胜利后女子突然从身后刷出，获得 2 万日元，500 经验值。

分支任务 マッチ卖りの少女

- 在昭和通り东边遇到一个走来走去兜售物品的妹子；
- 对话后选择第一项购买地图；
- 离开此地让场景切换，再回去找这个妹子对话；
- 获得男气の香水，300 经验值。

分支任务 ナンバ-1 ホスト

- 将上一任务获得的男气の香水装备上；
- 回头从ピンク通り入り口进入ピンク通，会被一名男子拦住；
- 如果对话连续选第一项会给他身上装备的香水和 1 万日元，获得カリスマリング，；
- 如果对话选第二项会发生战斗，胜利后获得 300 经验，推荐选第一项。

分支任务 スト-カ-

- 去クラブセガ中道通り店前连接中道通り与ピンク通り的道路（中道通り里），与一名路边女子对话；
- 选择第二项，去ピンク通り路口与跟踪的男子对话；
- 全部选择第一项，发生战斗；
- 胜利后返回与女子对话，获得 3 万日元，200 经验值。

分支任务 UFO キャッチャ-

- 与クラブセガ中道通り店内站在抓娃娃机前的男子对话；
- 选第一项，然后退出道具选择的菜单，因为我们还没拿到娃娃；
- 去抓娃娃，金黄色的龙是目标，如果有多余的机会没用完，可以尝试提前抓黄色的鸡仔；
- 与其对话把金黄色的龙给他，获得 1 万日元和 200 经验值；
- 出店再进店，又看到这个人，答应请求后去抓到五种鸡仔，四个不同颜色的小的和一个大的；
- 抓到后把东西交给他，获得 3 万日元和 500 经验值；
- 出店再进店，换了个人，答应给他夹娃娃，这次目标是黑龙；
- 成功后选第一项把东西给他，得到 20 万日元，稍后发现钱是假的；
- 出店逮到这个男子（就在店门口不远），上前对话触发战斗；
- 胜利后得到 16 号储物柜的钥匙，1500 经验值。

分支任务 恋人はショ-ガ-ル

- 去绿色提示的エイジア门口与ユウヤ对话；
- 对话选择全部选第一项，最后和敌人开战；
- 一个小 BOSS，不给他机会出招即可；
- 出来接到电话，选第一项后去公园前通り附近的提示地点；
- 选第一项进入，之后全灭敌人；
- 获得 3000 经验值。

5 赛の河原

主线流程

- 前往赛の河原的厕所（分支医者の本分前半部分在进厕所前完成），与里面的流浪汉对话选第一项，以后从这个厕所可以进出赛の河原；
- 进入提示位置来到地下欢乐街，请在完成本章全部支线后再进入尽头房间找花屋；
- 找过花屋后，把身上的防具卸下，和花屋对话开始打竞技场（河合桃子也在欢乐街，跟她说话有钱拿）；
- 只有第二个敌人相对麻烦些，按住 R1 键，看到他攻击就按 × 键闪避，然后用连招还以颜色；
- 与花屋对话，再返回赛の河原时可以开始跟古牧学习技能（以后等级到位了就第一时间来学），搞定后去指示地点；
- 进入棒球场是要打真岛吾郎，可以先去附近的便利店买回复，先干掉杂兵再专心对付之。

医者の本分（前半）

- 第一次进入通往赛の河原的厕所前，和厕所附近栏杆处的男孩对话；
- 选第一项给他吃的，没有的话去便利店买个肉包子。

分支任务 芸术と才能 2

- 去赛の河原内的东北角，和坐在地上那个人说话；
- 选第一项，把葱を持つ女の绘交给他，获得作家の本和 500 经验值。

分支任务 芸术と才能 3

- 去公园前通り那里的画摊，对话选第一项把作家の本交给摊主；
- 得到人参の上に立つ猫の绘和 1000 经验值。

分支任务 好意と报酬（后半）

- 去赛の河原内，在北部能看到一个流浪汉对着帐篷喊个不停；
- 与其对话，选第一项，再把超强力粘着テ-プ交给他，获得银のアタッシュケ-ス和 500 经验值；
- 去东边公园前通り里的 L 型小巷，和穿黑西装的黑子说话，选第二项并把银のアタッシュケ-ス给他；
- 发生战斗，胜利后获得 500 经验值。

分支任务 芸术と才能 4

- 去契茶アルプス店内，与站在门边的店长对话，把人参の上に立つ猫の绘给他看，对话依次选择二、二、一；
- 获得 10 万日元，100 经验值。

分支任务 芸术と才能 5

- 公园前通り的画摊没有了，变成了一个穿白西装的男子站在那里，上前对话全部选第一项；
- 把剩下的画选一个出来给他，获得 13 万日元，500 经验值。

6 父と子

主线流程

- 离开セレナ会遇到流浪汉主动对话，接下来要去找花屋，在这期间分支抓紧做完；
- 与花屋见面后去棒球馆，连着打两场战斗，基本无难度；
- 跟着红点跑，再打一战后回花屋房间前，与花屋对话后回到地面接到电话（竞技场可以打，但项目不会全开），之后回セレナ；
- 和伊达说话，离开セレナ后一直跟着红点跑，与酒吧老板的对话依次选一、四，这个过程中的战斗都不难。

分支任务 怪しい男

- 从赤牛丸天下一通り店门口左转走到尽头，再右转并往前跑一点会遇到一名男子主动跑上来；
- 站住与其对话，全部选第一项，再去剧场前广场，走过那里的电话亭，就贴着最左边跑（VOLCANO 另一侧无法进入的玻璃门前），与站在那里的绿衣女子对话；
- 依次选择二、一，把获得怪しい纸袋拿回去给之前的男子，中途的选项选第二个；
- 获得 3 万日元，200 经验值。

分支任务 怪しい铳

- 与地图西北部出租车所在那条街的下方那条横街中央的男子对话；
- 选第一项购买，获得 17 号储物柜的钥匙，200 经验值。

分支任务 ジェラ-トショップの灾难

- 去ジェラ-トショップ店门口的不良对话，选第一项开打；
- 获得 5 万日元，300 经验值。

分支任务 醉っ拂い

- 去ことぶき药局买一瓶スタミナン X，再去便利店买两瓶日本酒；
- 去スタ-ダスト旁站着的男子对话两次，都选第一项，每次获得 500 日元；
- 继续对话给スタミナン X，获得 3 万日元，200 经验值。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

分支任务 トイレの男

・带一张ポケットティッシュ去儿童公园，平时撞到过那些穿白长袍的应该拿过不少，没有就去大街上找一个（VOLCANO 门前就有）;
・儿童公园左边里侧的厕所传来悲惨的声音，过去选第一项递纸，获得 8 万日元，500 经验值；

分支任务 ヤクザ志愿者

・在地图千两通り最东南部的大十字路口偏北一点点，一名男子会主动上来对话；
・战斗胜利后选择第二项；
・往北走到千两通り北和チャンピオン街路口再次被他主动搭话；
・之后的选项全部选一，进入酒吧后也是，最后发生战斗；
・获得 2 万日元，500 经验值。

分支任务 河合桃子を救え

・千两通り和泰平通り最东部的十字路口偏南一点，看到妹子被围住了；
・选第一项发生战斗，胜利后获得 4 万元和 500 经验值。

分支任务 落书き

・在千两通り北与泰平通り东部十字路口偏北处与路边的西装老头对话，选第一项后在原地别动；
・一名男子会跑过来对话，之后就跑了，追到路口与一群人开战；
・回到老头那里，得到 5 万日元，500 经验值。

分支任务 スカウト

・在千两通り与昭和通り地图最东南部的十字路口处有西装男主动靠近；
・对话选二、二，需要隔一段时间回千两通会接到电话，由于等待时间很长，可以先去做附近的下一个任务；
・在千两通り南部接到电话后回去起初对话的位置与男子对话；
・获得 5 万日元，200 经验值。

分支任务 カバン探し

・与泰平通り东和ピンク通り的十字路口偏东一些的位置，同红衣女子对话；
・去剧场前广场东北角的栏杆旁与黑衣还是蓝衣的两个妹子的对话（如果没有箭头就跑过去把她们撞开就有了），这时会经过ミレニアムタワ－，请把下一个任务的前两步也做了；
・对话完毕后去チャンピオン街北边，与站在路中央的不良对话，选第一项，去第三公园；
・与第三公园内右侧的两个不良说话，战斗后胜利后回去找红衣女子，路上可以先把下面一个任务收尾；
・获得 1 万日元，500 经验值。然后从千两通り一直往上一个任务开始时对话的位置跑，就可以接电话了。

分支任务 竞马狂

・ミレニアムタワ－前庭与穿紫色衣服的男子对话（头上没有箭头）;
・选择第一项，并离开一段时间后返回，得到 20 万日元和 500 经验值。

分支任务 元野球选手

・去吉田バッティングセンタ－内与红衣男对话，对话全部选一开始打棒球，随后无论输赢对话都选一；
・男子每轮会投二十球，打出十个 HOMERUN 就算赢，达成有特殊音效。第一次找到手感后非常容易，出手点比想像中要早；
・一共要赢三次，赢一次得 5 万，输了给 1 万，可以一直打。赢三次后任务结束，得到 1000 经验值。

分支任务 拾った携带

・第三公园前面有人睡在地上，调查后两个不良逃跑了；
・连续调查地上的人两次，这个任务中出现的选项全部选一；
・往东跑一点电话再响起，之后去捡到遥的那个酒吧门口和妹子说话，拿到 20 号储物柜的钥匙；
・用钥匙把东西拿出来，接完电话去剧场前广场，再接电话，最后去棒球场内有人主动上来对话，发生战斗；
・胜利后获得防弹衣，500 经验值。

分支任务 ヤクザ志愿者 2

・棒球场门口那条街与七福通り西的路口处有男子主动上来说话；
・去 MEB 门口去其再对话，依次选择一、二、二，发生战斗；
・获得 5 万日元，500 经验值。

7 龙と鲤

主线流程

・跟着红点跑，从做刺青的地方出来后进入自由活动时间，马上做分支“B-KING の灾难”；
・回セレナ和伊达说话，去剧场前广场找四眼青木对话，然后去 SEGA 的剧场前店内和妹子说话；
・跟着红点跑，与男子的对话全部选一，问出情报后有三个红点，直接去第三公园；
・随后的战斗先解决楼梯上两个拿枪的，剩下的用场景内道具砸；
・战斗结束后遥加入行动，在身后的破屋子存档后，赶紧上街做“死にたがる男”和“カジノロワイヤル”；
・去储物柜前旁边的彩票点，对话选第一项，然后走到赌场最里面自动触发剧情；
・开赌后遥会预判，系统会自动按遥的选择来，每次下 1000 点就行了，赢到 1 万点以上会发生剧情；
・剧情后，押最低的 10 点，剧情后全灭敌人，位置不大，清点人压力就小了；
・以后与彩票点对话可以进赌场，准备离开接到伊达电话，回赛の河原前把本章剩余支线和遥好感度全部搞定；
・去赛の河原找伊达，之后跟着红点行动，进行两场战斗后本章结束，BOSS 吃投技，很好搞定。

分支任务 B-KING の灾难

・去剧场前广场中央与 B-KING 对话，选第一项发生战斗；
・胜利后获得 9 号储物柜的钥匙，10 万日元，500 经验值。

分支任务 死にたがる男

・带着遥去公园前通り（MEB 东北），之后的选项全部选一；
・获得 3000 经验值。

分支任务 カジノロワイヤル

・做这个任务前先去附近电话亭存档，带着遥去九州一番星的地下赌场，接近换筹码的位置时有妹子会自动对话；
・去门口换景品的地方触发剧情，获得关键道具，和换筹码的妹子说话，自动兑换十万筹码；
・遥要求把十万筹码变成二十万，去转盘，一直 9999 压 0 和 00 两个数字，也就是 18 倍直到达到二十万筹码，中途如果出了还不够，就转而去压两倍和三倍，也可以一开始就只压两倍、三倍，具体看各位喜欢，搞砸了可以读档；
・足够后按 SELECT 键选择中断游玩转盘，接着会自动发生战斗，胜利后对话依次选二、二；
・获得 10 万日元、3000 经验值。

分支任务 医者の本分（后半）

・先去便利店买点吃的，比如便当，去第三公园和之前遇到的那个小男孩对话，选第一项并把吃的给他；
・去赤牛丸天下一通り店西面的店铺（不是相邻的），由于没有关键点提示，跑进店门内出现进入的按键提示就对了，时间虽够用但别耽误太多，免得男孩真的便当了；
・发生战斗，胜利后获得 3000 经验值。

分支任务 ボクシング赌博

・去捡到遥的酒吧バンタム内，发生战斗，胜利后选第一项；
・地图上会标出六兰庄的位置，去和门口的红衣男子说话，选第一项；
・与麻将室里的男子对话，发生战斗，胜利后获得 3000 经验值。

8 策谋

主线流程

· 前往赛の河原，剧情后回到神室町，在赛の河原入口附近的 T 字路口找到几个穿紫色衣服的不良，对话后触发战斗；
·七福パ－ク西面路口，与穿白衣服的不良说话（头上没有箭头），战斗胜利后去红点提示位置；
· 发生战斗，敌人数量多，多放武器极减少杂鱼数量，胜利后去红点所在位置（デボラ的舞厅二层），路上可以吃东西或者去买回复带着；
·与红衣男子对话发生战斗，胜利后去一楼接着打，剩下两个 BOSS 的时候先干掉老是回避的哥哥；
· 接到伊达电话，回赛の河原跟伊达说话，完毕后接到花屋电话，此时去找花屋，因为如果再次跟伊达对话并选择第二项，就会立刻前往横滨结束本章。
· 做完本章最后一个支线再去买好回复品，去找伊达。

分支任务 极道の妻

· 见到花屋自动发生剧情，之后再次与其对话并离开，离开赛の河原有绿色支线提示，进入目标建筑；
· 走进放有一束花的房间回忆十年前片段，再进入尽头房间，发生战斗；
· 胜利后获得 3000 经验值。

9 夺还

主线流程

· 本章全部是战斗，因此不会迷路，这一章杂兵超多，可以多用大回环；
· 进入厨房后，注意不要被逼到死角，不然菜刀男一段连下来会吃不消，厨房里有回复品可以捡；
· 与刘家龙的对抗不算难，第一阶段他武器攻击范围大，手上有武器先上去一阵砍，武器坏了就去捡回复，闪避他攻击后再反击，气满捡花瓶放极。把他的武器打碎后用□□□□△一直打到他用双刀，他身上冒斗气的时候就跑。双刀战略也是闪避在攻击，空手后□□□□△一直打到死。总之，刘家龙有武器的时候要灵活点打，想放极就拿武器冲上去。
·存盘后进入射击部分，很别扭，不过还好不算难。R1 是精确标准，△射击，× 上弹，左摇杆是准星移动，如果敌人跑出了视野范围，需要按 L2 或 R2 来改变自己姿势。先打敌人，再打车，拿机枪的优先消灭，出红框颜色越深证明敌人马上就要开枪了，只要绿色锁定框出现基本就能打中他们。最后需要注意的是卡车上的三名敌人，不用精确瞄准才好打。

10 爱の形

主线流程

· 调查桌子上的信后，离开セレナ，这时赶紧做分支；
· 做完本章全部支线后，主线红点提示应该已经出现，若没有，就去七福通り找锦山组成员打架就行了，去之前穿上防弹衣带好回复品；
· 进入建筑，一楼洗手间有把钥匙，一定拿到再上楼，一路战到屋顶，先解决拿枪的敌人；
· BOSS 除了烦人之外一无是处，先把拿枪杂兵收拾了，再杀其他的。

分支任务 人違い

· 在第三公园对面的空地里与不良遭遇并发生战斗；
· 获得 4 号储物柜的钥匙，经验值 500。

分支任务 ギャング・バスターズ

· 在ホテル街（MEB 西边）有人主动上来打架；
· 胜利后获得 200 经验值。

分支任务 ギャング・バスターズ 2

· 七福パ－ク西边路口，上一个任务中的那群人又主动来打架；
· 七福パ－ク东边路口，还是那群人，如果没看到就跑远点再过来；
· 泰平通り东的东侧，还是那群人，每次战斗胜利都获得 200 经验值。

分支任务 ギャング・バスターズ 3

· 九州一番星南边十字路口处，还是那群人；
· 昭和通り东与千两通り路口处，还是那群人；
· ピンク通り夜店 SHINE 的南边，还是那群人，依旧奖励 200 经验值。

分支任务 ギャング・バスターズ 4

· 中道通り里的 POPPO 门口，还是那群人；
· 中道通り中央十字路口北面，还是那群人，依旧奖励获得 200 经验值；

分支任务 ギャング・バスターズ 5

· 去剧场前广场找四眼青木；
· 在剧场北西，舞厅西边又被这群人找到了，胜利后 200 经验值。

分支任务 ギャング・バスターズ・リーダー

· 赤牛丸 天下一通り店西边，终于找到老大了；
· 战斗胜利后获得 1000 经验值。

分支任务 美女の真实

· 从ことぶき药局西边的小巷跑进去，与一名蓝衣女子对话，依次选一、二、二；
· 连打两场战斗，胜利后获得 10 万日元，1000 经验值。

分支任务 怪しい警官

· 九州一番星南边的ピンク通り里被警察拦下，对话依次选一、二；
·警察逃跑追上去，到路口主动接近之，发生战斗；
· 胜利后获得 7 万日元，500 经验值。

分支任务 ヤクザ逃亡

· 从中道通り店世嘉街机厅门前的道路往东跑，迎面看到一个男子往桐生跑过来，与其对话发生

战斗；
・对话选一，获得 10 号储物柜的钥匙；
・调查储物柜后遭到骚扰，选第二项发生战斗，胜利后获得 500 经验值。

分支任务 黑幕・浅野

・在棒球馆前被一名男子主动搭话，并发生战斗；
・胜利后获得 15 万日元，1000 经验值。

分支任务 ヤクザ志愿者 3

・ピンク通り北有一名男子站在路中央，靠近发生对话，这个任务所有选项全部选一；
・往前走一点红衣妹子就跑了，随后分别在七福パ－ク西边，七福パ－ク东边，千两通り北的南边找到女子（前两次她躲在路边没有箭头）；
・战斗胜利后获得 7 号储物柜的钥匙，10 万日元，1000 经验值。

分支任务 ヤクザ志愿者 4

・在千两通り和泰平通り东的路口东边有一名男子主动上前对话；
・去ミレニアムタワ－前电话亭这对着的那条街里，与这名男子对话，依次选一、二；
・战斗结束后，对话选择一、一，获得 20 万日元，2000 经验值。

分支任务 濒死の男の依赖

・去地图最东南面的横街，与趴在地上的男子对话，选第二项；

分支任务 濒死の男の愿い

・去剧场前广场与红衣不良对话，选第一项发生战斗，胜利后获得关键道具。

分支任务 濒死の男の希望

・回去倒地男子身边，选第一项把东西给他，再次对话后获得 15 万日元，500 经验值。

分支任务 京香とタカシ

・七福パ－ク西北面的公园前通り，一名男子主动下跪，对话依次选一、二、一；
・去棒球馆内，与坐在椅子上的人对话，选第一项；
・回去刚才与男子对话的地方，选第一项，获得 10 万日元，500 经验值。

分支任务 スリを追う 2

・做完上面一个任务后，顺着公园前通り的道路往七福パ－ク跑，到路口看到刷出了一个穿蓝衣服戴帽子的男子；
・主动上去撞他（迎面撞），顺着刚才的来路追，他躲在右边自动售货机那里，过去对话发生战斗；
・在剧场北与七福通り西的路口又看到这名男子，再过去撞一次，然后往棒球场北面方向追到路口，他站在右边的卡车旁；
・对话发生战斗，选第一项，获得 100 经验值。

分支任务 喧哗屋

・与七福パ－ク内被围观的男子对话，所有选项全部选一；
・接连战斗，胜利后获得 7 万元和 200 经验值 .

分支任务 取立て代行

・去チャンピオン街内与シェラック的老板对话，选第一项；
・去九州一番星的赌场，选第一项把东西交给转盘旁边的男子；
・去景品交换所换开运の数珠，选第一项交给转盘旁边的男子；
・回去接任务的酒吧，跟那名男子说话，再和店长对话；
・获得 5 万日元，1000 经验值。

11 仁义

主线流程

・离开赛の河原，先别忙着去 SHINE，把支线收尾，进主菜单查看自己的任务遭遇数，确认是 78 且都做完了，就去剧场前广场，看到一个穿黑风衣戴墨镜的家伙站在那里，他就是亚门了。确认他已经出现，就存个档继续打主线，十三章我们再回来收拾他；
・跟着红点提示跑，离开第二家夜店的时候发现两个男子进店闹事，追进去，剧情后继续追红点，替两个妹子全灭追杀者；
・自动回夜店后与妹子对话，获得关键道具后离开，去另一家夜店内找妹子换东西，最后去 MEB；
・与 MEB 店内站门口的男子对话，还价到 30 万买下关键道具，返回赛の河原与伊达对话，带好回复去目标地点；
・与门口店员对话进入后，路上三把钥匙拿到位，进入 4F 右侧尽头房间触发剧情，之后用道具箱穿上防弹衣，存盘后出门；
・杂兵战时部分开着的房间里有回复，有需要可以取用，至于与真岛的战斗，就只能 × 键后慢慢磨了，第一阶段能把他一直逼在墙边的话，用连招能打下很多血，如果带一把好用的刀，第二阶段时能快速解决他；
・自动返回赛の河原，准备好回复品，去地下欢乐街的入口前找那个商人买旧帝国手榴弹并放进道具箱，把身上的武器位置空出来，与伊达对话选第二项本章结束。

分支任务 伪美月の真相

・去花屋的办公室会发生剧情，与其对话后回到神室町；
・跟着绿色光标走，选项全选第一个，发生战斗，胜利后获得 2000 经验值。

12 再会

主线流程

・这个区域有钥匙，注意收集，角落里有移动武器屋，去那里买四个特制特殊警棒，再去电话亭把警棒全部换成手榴弹带在身上，存盘上船；
・拿到船上的最后一把钥匙后，去船中央触发剧情，之后有本章最后一次整理装备和存盘的机会；
・船上的杂兵战顺便完成“一网打尽”奖杯，下船后先利用同伴掩护，用场景内的道具清理杂兵，BOSS 的刀断掉并且杂兵数量大减后，用□□□□△可以打得他满地找牙，倒地就放极。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

13 战いの果て

主线流程

· 在门口和一辉对话，全部选择第一项独自外出，之前如有收集、支线、斗技场等遗留（斗技场所有战斗均已解开），这里基本是最后补完机会；

· 去药局买点回复品，装备整理好后存盘，与一辉对话选第二项触发剧情，连打数场杂兵战；

·去顺路的赤牛丸吃点东西回复，去红点提示位置，进入后下楼触发战斗，之后楼上楼下地跑清光全部敌人，然后会自动返回底层电梯前，坐电梯上顶楼；

· 第一场杂兵战打完后来到 BOSS 战，BOSS 在对面的时候尽量保持正面对他来消灭杂鱼，这样能让枪见鬼去，从左侧跑过去接近 BOSS，他落单后上连击打到他逃跑。追过去后无视两个杂兵，专心打 BOSS 就行了。

· 与锦山的战斗并不困难，因为他吃投技，如果之前身上有带手枪，全部打完加倒地级能干掉差不多半条血，其他武器就不必了，连续技招呼他，一直被闪避就过去投，倒地踩脸。

分支任务 最後の刺客

· 去剧场前广场旁的电话亭，把四个特制特殊警棒带上（装备一个，带三个），防具的选择原则以加防高优先；

· 与剧场前广场墨镜风衣男亚门丈对话，闪避他的攻击后抓破绽用警棍打，前面两条血直接用警棍抽完，他起身过程中继续挥警棍，打到他血没了马上住手，等其血回复并准备起身的时候再抽，担心警棍不够用的话（三个勉强，四个肯定够），这里可以按△放极并快速连按□键多打几下，不过放极后亚门起身有可能会被他逃走（可以提前挥警棍），把他第二次的两条血打完，其倒地后再起来就是最终的形态了。最后阶段直接攻击他一定基本都会被返，只要闪避一下打他破绽就行，之后采用之前的战略，无难度搞定他，一直抽到底。中途如果被他溜了，耐心抓破绽再继续抽，不要着急。

· 战斗胜利后入手 1 千万，893 经验值。

其他要素与技巧补完

刷钱

完成分支任务“F-cup の值段”后就可以进入九州一番星的地下赌场，之后可以去赌场刷钱，考虑到需要大把现金来完成夜店娘的剧情，因此各位还是早点去赌场把钱刷到位，一般有三四十万的时候就可以去了。

去赌场，到最里侧的柜台把所有的钱都兑换成筹码，一直兑到不足五千块，然后扭头出去存档。回来后去中央玩转盘，把所有的筹码压到红色或黑色上，赢了后身上的筹码变成了两倍（按 × 键并确认可以直接看结果），也就是六七千枚，此时按 SELECT 键选择中断下注，出去存档，输了的话就读档。回来把全部筹码压 0 或者 00（赢了赚 36 倍），一直 S/L 到赢（压了就不要变），铃压的是 0，谁知在第二盘就出了 00，之后还是坚持压 0，大约过了七八盘后就出了 0，几率很高。接着去存档，出赌场前可以在赌场门口的景品交换所先带一批金の皿出去，一个一千筹码，多跑几趟把它们全部放到电话亭，如果身上有别的东西，先暂时下空，给金の皿腾位置。再去えびすや把它们全部卖掉，五十个就能卖五百万，其他的筹码可以留着，以后觉得钱少了再来换。如果担心运气不好，也可以一直压两倍，具体看各位喜好了。

古牧技能习得

古牧位于赛の河原内狭长走道的北面缺口处，对话可以开始学习技能

名称	心/技/体等级要求	通过方法
古牧流拔刀术	1/1/1	用木剑把所有木桩打碎。
ターンキック	0/4/0	开启50号储物柜后自动习得。
古牧流反り讨ち	0/6/0	先全灭敌人一次，然后必须在按□发动攻击后，往背后方向推左摇杆并按△键，只有变向攻击有攻击力。
古牧流捌き讨ち	0/6/6	先闪过古牧投掷过来的全部武器十次（按住R1键再按×），再用闪避攻击击中他十次（闪避成功后按△），古牧动作很快而且节奏会变，一看他有动作就闪。
古牧流猫返り	0/7/7	持续被古牧揍倒，连按×键成功受身十次。
古牧流弹き返し	7/7/7	快被他打到的时候按L1完成弹返，他的攻击动作是固定的看到他往后蓄力完毕后拳开始往前打的时候再按L1。
古牧流虎落とし	8/8/8	古牧的攻击打到身上的前一刻按△键达成反击，成功十次即可，时机比上一个要好算。
古牧流受け流し	9/9/9	古牧的攻击打到身上的前一刻按○键达成反击，成功十次即可。

遥好感度

和遥同行的时候，在某些场所内她会有要求，购物的地方就是要买东西，娱乐场所就是要你胜利之类。如果在同一个场所可以完成多个要求，请先完成一项并离开该区域，再回来就行了。比如一开始去赌场的时候，看遥是站在哪个项目旁边的，就先把那个赢了。好感度到达 700 后会给一个增加 777 出现几率的道具，利用好。除了拼人品的 777 之外，最麻烦的就是 3S 之后棒球场那个 20 球 HOMERUN，好在一组 20 球的整个球速是不变的。平时没必要单独练，要是成了妹子不在反倒吃亏了，带着妹子慢慢打吧。棒球在这个难度下的慢球出手要晚，等球到中央再打，速度超过 140 的，看到就可以打了，不用等。

地点	物品	好感度要求
西式赌场	21点获胜	E～F
西式赌场	バカラ获胜	E～F
便利店	鮭おにぎり	E～F
剧场前柏青哥店	摇出777	E～F
世嘉街机厅	去拍大头贴	E～F
ジェラ-トショップ	ストロベリ-シングル	E～F
グッドカフェ	キャラメルカプチ-ノ	E～F
ドンキホ-テ	なつちゃんジュ-ス	E～F
スマイルバ-ガ-	ハンバ-ガ-	E～F
契茶アルプス	ミックスジュ-ス	E～F
吉田バッティングセンタ-	初级难度打出十个HOMERUN	E～F
ことぶき药局	スタミナンX	E～F
九州一番星	ラ-メン	E～F
世嘉街机厅	夹到黄色的大鸡仔	C～E
便利店	肉まん	C～E
契茶アルプス	ショ-トケ-キ	C～E
ドンキホ-テ	フランス制香水	C～E
赤牛丸	牛丼（并）	C～E
スマイルバ-ガ-	フライドポテト	C～E
九州一番星	チャ-シュ-メン	C～E
グッドカフェ	ミルクレ-プ	C～E
西式赌场	转盘获胜	A～B
便利店	特制焼きそば	A～B
赤牛丸	牛丼（特）	A～B
ジェラ-トショップ	トリプル	A～B
スマイルバ-ガ-	スペシャルバ-ガ-	A～B
ドンキホ-テ	フランス制マフラ-	A～B
世嘉街机厅	夹公仔夹得头上有绷带的公仔	SSS～S
剧场前柏青哥店	一次性赢到3000枚代币	SSS～S
えびすや	クッキ-詰め合わせ	SSS～S
吉田バッティングセンタ-	メジャ-级难度全部20球打出HOMERUN	SSS～S

棒球场メジャ-级难度球速																			
球Z序																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
球速																			
左 85	中 149	中 102	左 95	中 155	中 116	右 105	左 136	中 89	右 118	左 139	中 151	右 141	左 72	中 157	右 135	左 78	中 144	中 93	左 88

夜店娘全攻略

理论上说进店指名要先得到夜店娘的情报，如果进店发现没有新妹子可以指名的话，可以去MEB与里面的人逐个对话获得相关情报，再去夜店。进夜店前戴上分支任务“ナンバ-1ホスト”中获得的戒指“カリスマリング”或者是“フランス制香水”，这样每次能获得额外的0.5颗心（有的妹子加一颗）。饮料食物等选择方面按照下文的提示来做即可，不过千万不要选免费，会减心。最贵的30万的酒选一次解锁奖杯就行了，多了败不起。对话选择由于没有时间限制，各位可以放心对照。另外「シャイン」のあや这个妹子由于要求解锁赛の河原区域，因此至少在第五章才能追，早了可能会造成好感度满之后分支任务进行不能的情况，因此强烈建议其他妹子在第四章时搞定，就把她留到第五章，而且追她前先存档，避免发生事故。要想谨慎，甚至可以把她留到第六章再追，但就别再往后拖了。

· 饮料选择一千日元的三种随意，贵了没必要，只图不减好感度；

· 是否赠送礼物选择第二项不送；

· 询问是否食物时，选第一项要，再选五千日元那个最贵的。

· 询问时间是否延长时选择第二项延长（若心足够则选不延长）；

· 延长中饮料选择相同；

· 延长中若有必要食物再选最贵的，否则可以选择第二项不要食物。

注：对话部分黄色为问题。

ジュエルちさ

· 持续指名让好感度达到十颗心；
· 离店后过一段时间收到短信；
· 进菜单查看短信后回到店门口与妹子对话；
· 一名男子冲过来后，选择第一项，发生战斗；
· 胜利后四处晃荡等妹子短信；
· 查看后去剧场前广场西边的剧场北西和妹子对话；
· 获得3000经验值。

对话部分

それってもしかしてウザい?
俺は1日1回どころじゃ足らんくらいだ
→ちさがスト－カ－なら大欢迎だ

じゃあ、もし付き合ってる子がプチ整形……?
本人がそしたいならいいんじゃないか?

休みのときとかは何してるの?
映画を观に行く
→おもにアニメだな

ちさみたいな子ってどうみえる?
腹を割って话せそなところがいいな
→おしゃべりもいいがおさわりもいいか?

かわいい女の子と色っぽい女の子
エロかわいいのか好きだ
→ちょっと品がありすぎるな

見た目? それとも性格とか
女でさえあればそれでいい

貢いでよね
言われるまでもねえ
→俺の彼女になってくれ

ぶっちゃけ教えてよ-
まだ经验ないんだ…

なんとかしてあげたいんだよね
ちさは姐御肌なんだな
→泣きたくなったら俺の胸を貸すぜ?

初恋は今でもいい思い出?
まあいい思い出さ

(桐生) そうか…
俺もゴキブリはダメなんだ
→そこは俺が退治するしかないだろう

AV出てたんだよ
そいつは是非见たいな
→そんなちさと饮めて光荣だぜ

武士道というは死ぬこととみつけたり、でしょ?
叶隠か…

どんな店に连れて行ってくれる?
ラ－メン屋なんかどうだ?

カラオケはどんなの歌うの?
アニメソングなら负けねえ

乐器得意なのてある?
もちろんだ

どぎつい话～
下ネタなら负けんぞ

付き合いたいからキャバにきてるわけでしょ
そんなことはないぜ、俺は乐しく饮めれば
→添え膳は食う!

女の子にコクるとき
いきなりキスしてなりゆき任せ

ジュエルひろみ

・持续指名让好感度达到十颗心；
・离店后马上去剧场前 VOLCANO 对面的一排店面门口，位置略靠北，与两名女孩子对话；
・再去ミレニアムタワ－前庭与妹子对话；
・获得 3000 经验值。

对话部分

なんか、スーツ越しに見ても……
喧哗をしてればこういうカラダになる

何て呼んでほしい?
桐生ちゃんだな

どんな动物が好きなんですか?
鹰だな　获物を狙って大空を自由に飞ぶ姿が良い

をなんて呼びたい?
ひろみ…かな

彼氏が半年もいない
なら俺が彼氏になってやる
→それより　その日は仕事をキャンセルしないか?

どうしたら立ち直るものなんですか?
その男のポリシ－次第だ

どっちがすき?
ク－ルなのが好みだ 冷たくされるとゾクゾクする

いいの！早く答えて
まあ 好きだ

バカっぽく見えます?
いや　实は头か良さそうだな

今何を考えているでしょう?
フル－ツが食べたいんだろ?

ケンカ、桐生さんはどうなの?
降りかかる火の粉を拂う程度だ 拂いすぎることもあるがな

彼女とかいるんですか?
いない
→愿ってもないぜ

どんな靴が好き?
ブ－ツだ、かわいいのがいいな

私が桐生さんを振ったらどうなります?
饮んで思い出にひたる

ところで、桐生さんってどんなイベントが好き?
クリスマスだ　ワクワクするからな

ス-ツじゃなかったら?
ス－ツじゃないと

どこでデ-トするのが好き?
ミレニアムタワ－だ

もう、困っちゃらわ。
そうか　ここではゆっくり饮んでいってくれ

ジュエルレイカ

・持续指名让好感度达到十颗心；
・离店后去ポッポ昭和通り店门口与两名男子对话（中途会收到短信）；
・与吉田バッティングセンタ－对面的男子说话（中途会收到短信）；
・去儿童公园和妹子对话；
・获得 3000 经验值。

对话部分

昔の写真ちょ-受ける
今のレイカは最高だよ

レイカのこと、どう思ってる?
セクシ－でたまらない女だ

どんな体形の女の子が好きなの?
细身でスレンダ－な女性

桐生さん、レイカを见て、まずどこに目がいっちゃう?
キレイな瞳

最近ご无沙汰でしょ?
大丈夫だ もう惯れちまった

桐生さんって、好きなラ-メンとかある?
とにかく辛い激辛ラ－メン

仕事合ってないのかな
饮みまくって惯れろ

ちなみに、今は、どんなのはいてるか分かる?
ちょっと透けてる纽のやつ

もしかして… レイカとエッチなことしたいって思ってる?
ああ もちろんだ

桐生さんだったら、どうするの?
最后まで谛めずに抵抗する

桐生さんって、何かスポ-ツやってた?
ひきこもりやってた

シャッタ-の音で气持ちよく
今度俺に写真をとらせろ

休みの日って何を
车でドライブかな

女の子を口说くとき
まず气乐に话しかける

マンション、困ってるんだけど
とっとと卖っちまえ

好きな人とかいる?
すまん、すでにいる
→ああ、十分ある

颜ばっかりみてるけど
いいメイクしてるなと思って

踊ったりする?
フォ－クダンスなら出来る

どんな下着はいてるの?
男は默ってふんどし

さっきから默ってるけど
お前に见とれていた

ジュエルエリナ

・持续指名让好感度达到十颗心；
・离店后受到短信，查看后去剧场前 VOLCANO 对面的神室町剧场门口与一名男子对话并发生战斗；
・战斗胜利后等妹子的短信，然后去吉田バッティングセンタ－门口找她；
・获得 3000 经验值。

对话部分

彼女はいるの?
さあな　一晩だけの彼女ならたくさんるぜ
→お前も游んでるのが?

見てほしいな
じゃあ见にこよう
--
桐生さん、筋肉すごそ-。エリナ、筋肉に弱いんだ-。
男はいざという时、好きな女を守ってやれないとな

ネイルのお店、今お金貯めてるんだ
意外としっかりしてるんだな
→お前、いい女だな

何か頼んでもいいですか?
フル—ツ盛りを注文

自分でご饭作ってるの-
得意料理はなんだ?

尽くしすぎて息切れしちゃう
それはそれほど好きじゃなかったってことじゃないのか?

男に生まれたかったな
今の御前も十分仕事できそうだぞ

爱が冷める瞬间ってない?

爱は简单に冷めたりしない、冷めるのは恋だ

浮气されることもよくあるのぉ
男の浮气は甲斐性みたいなもんだ

エリナのことどう思ってるの?
俺も气になるよ
--
血液型あてク-イズ
B 型
→女のワガママは可爱もんだ

おすすめあったら教えてね
香水なら、お前はフランス制のイメ－ジだな
→华の都

だから甘えん坊なのかも
俺にはいくらでも甘えてもいいぜ
→じゃあ、今夜メ－ルをしてやろう

お店やめようかと思ってるんだ
简单に辞めるなんて言うもんじゃない
--
すごく优しぃんだね。
かわいい女には甘いのさ
--
彼氏の条件、若くても 30 以上！
…オレのとか?

酔うと甘えたくなっちゃうんだよな-
甘えられるのは嫌いじゃない

どんな台词で女の人、口说くの?
俺についてこい

そのためにネイルの学校に通ってるの。
昼も夜じゃ、大变なんじゃないか?

ジュエルゆず

・持续指名让好感度达到十心；
・离店后去九州一番星的赌场找妹子（途中会来短信）;
・连续选择第一项给她 20 万；
・去剧场前广场西边的剧场北西和妹子对话（途中会来短信）;
・获得 3000 经验值。

对话部分

意外とそういう人を好きになっちゃうんだよね-
口先だけの男が多いからな
→そうだな 当然だ

ウブな女の子のほうがうれしいものなのかな?
气にしないぜ そんなもん关系ねえ

いくつに見えます?
22 岁ってところか?
→不器用なだけさ

仕事を选ぶときの基准ってどういうものなんですか?
给料は安いがやりがいがある

似てるって言わなかったお客さん…
お前の方が美人だ

桐生さん、モテる秘诀ってあるんですか?
蝶のように舞いハチのように刺せ
→お前にだったらガツガツ食べられてもいいぜ

男の人からすると结构ばかばかしく見
俺もダイエットしてるぜ
→规则正しい生活を心がける

フフ じゃあゆず何型に见えます?
元气印の B 型

そういう意味でメ-ルって便利ですよね-。
俺の得意技はメ—ルの早打ちだ

そうだな。…俺は…。
おっぱいフェチかもしれんな

结婚式はどんな感じにします?
金をかけて or こじんまりとやる

お酒なかなか强くなれなくって
なんでこの仕事を?
→いや、そんなことはない

动きやすいし、やっぱりラクですから
ジ－ンズもいいもんだ
→お互いに气を使わない关系がいいからな

いいお父さんになりそう
子供にはきっと严しくなるぞ

まずかったらどうします?
まずいと言いながら食べる

冬の日本海とかが好きなんですよね-
渋いな…

连休明けでお金もないから
おうし座か?

お嫁さんのお父さんが大反对、どうします?
时间をかけても话し合う

何か变なこと言った?
ゆず、俺はお前を、爱してしまったらしい

ゆず、桐生さんのこと…
怖いのか?

シャインあや

・持续指名让好感度达到十颗心；
・离店后去剧场前广场西边的剧场北西和妹子对话（途中会来一条短信，到达地点后再来一条）；
・去西公园，也就是赛の河原入口的厕所前和妹子对话；
・去赛の河原内，与站在通往地下欢乐街的入口前的老头说话；
・去剧场前广场西边的剧场北西找妹子对话，途中会来两条短信（第二条到了妹子才会出现）；
・获得 3000 经验值。

对话部分

そういえば桐生さんってどこに住んでるの?
宿无しの根无し草さ

桐生さんが女の子のしぐさで一番好きなのってどんなの?
铳を构えている

激しい子と大人しい子、どっちが好き?
ほどほどってのがいい

あや、超兴味あるんだけど。
盆栽をいじってる

じゃあ…、桐生さんはあやがコスプレしてあげるっていったら
メイド服だな　やっぱり
→かわいいに决まってるぜ

胸见てたでしょ-?
ば马鹿いうな！あたふた
→あやといるとドキドキしっぱなしだ

あやの友达でメル友から结婚した子がいてさ-
出会いの一つだ　别にいいんじゃないか?

そっか。じゃあ今度…
ラ-メンでも食べに行かないか?

あやをデ-トに连れて行くとしたらどこにする?
动物园はどうだ?

じゃあ、つまり、あやは…
みずがめ座か

あやのことじっと见て
お前はきっといい女になるぜ
----
27 岁とか言って
20 岁ってとこか?
→たまたまだよ

意外?
そんなことねえぞ

あやってどういう感じ?
一生をかけて守りたい存在だ

お父さんと同じニオイがするんだけど-
俺はそんなに

男押し倒すよ-な气迫
そうだな、男はやっぱり势いだ
→フッ、大人をからかうもんじゃない

あやは一体何型でしょ-か?
O 型

彼女が浮气したらどうするの?
彼女の气持ち次第で决める
→なにはともあれ彼女の气持ちが重要だ

秘密、ひとつだけ
本名は?

パパって呼んでもいいかなぁ?
ああ いいぜ
→ああ きれいになった

全储物柜钥匙位置

钥匙编号	推荐拾取时机	具体位置
01	第五章（首次进入赛の河原）	地下欢乐街右手边第一间屋子门口。
02	第四章（前半段）	泰平通り西储物柜左边，“北村水产”店门前。
03	第四章（前半段）	ホテル街东北边的道路中央（地图内可以延伸到最北部的街道尽头）。
04	第十章（前半段）	分支“人违い”中获得。
05	第四章（前半段）	储物柜左边一辆黑色轿车前站着个老头，过去对话后获得。
06	第四章（前半段）	在分支“不肖の息子”中与一名男子交换，详情请见分支部分。
07	第十章（前半段）	在分支“ヤクザ志愿者3”中获得。
08	第四章（前半段）	儿童公园内左侧的第二把椅子旁。
09	第七章（前半段）	在分支“B-KINGの灾难”中获得。
10	第十章（前半段）	在分支“ヤクザ逃亡”中获得。
11	第十二章（船上）	上船后马上左转，两排凳子的附近。
12	第四章（前半段）	在分支“好意と报酬”（第四章）与一名男子交换，详情请见分支部分。
13	第五章（首次进入赛の河原）	赛の河原内细长小道的正中央。
14	第五章（首次进入赛の河原）	地下欢乐街尽头，通往花屋房间的桥上。
15	第五章（首次进入赛の河原）	赛の河原内水池边的铁杆旁。
16	第四章（前半段）	分支任务“UFOキャッチャ-”中获得。
17	第六章（前半段）	在分支“怪しい铳”中从一名男子手中购买。
18	第十一章（桃源乡内）	桃源乡4F中部左侧尽头的柜子旁边。
19	第四章（前半段）	在东面公园前通り里的L型小巷里，拐角的地面上。
20	第六章（前半段）	在分支任务“拾った携带”中从一位女子手上获得。
21	第四章（前半段）	セレナ里，拐角处的地面上。
22	第四章（前半段）	九州一番星店内。
23	第四章（前半段）	从クラブセガ中道通り店东侧的岔路口进去（中道通り里），在倒T字路口偏东一点的位置。
24	第四章（前半段）	ジェラ-トショップ店内。
25	第四章（前半段）	チャンピオン街东北角，坐在地上那个人旁边。
26	第四章（前半段）	从ことぶき药局西面的小路口进去，笔直走到底，看到红蓝贩售机场景的角落。
27	第四章（前半段）	泰平通り与天下一通り的路口，ジェラ-トショップ北面（往剧场前り方向）。
28	第四章（前半段）	分支“金のライタ-”中获得。
29	第四章（遥同行阶段）	ミレニアムタワ-B1F东南面圣诞树旁的直达电梯旁。
30	第四章（前半段）	MEB店内。
31	第四章（前半段）	ビ-ム店内。
32	第四章（前半段）	クラブセガ中道通り店内。
33	第四章（前半段）	クラブセガ剧场前店内。
34	第四章（前半段）	千两通り地图最东北部横街的卡车旁。
35	第四章（前半段）	ミレニアムタワ-前庭右侧，红色告示牌前。
36	第四章（前半段）	チャンピオン街南边，出口附近的位置。
37	第四章（前半段）	第三公园对面的天下一通り里路地的东北角。
38	第四章（前半段）	七福パ-ク内，左边三只乌鸦的左侧。
39	第四章（前半段）	赤牛丸泰平通り店内。
40	第四章（前半段）	天下一通り的セレナ附近（不进入セレナ的路口）。
41	第四章（前半段）	デボラ的舞厅一层，靠近荧幕左侧的位置。
42	第四章（遥同行阶段）	ミレニアムタワ-B1F，通往顶层电梯区域前的大圆柱前。
43	第十二章（埠头）	以地图为准，最东侧铁柱的北边。
44	第四章（前半段）	デボラ飞镖位置右侧的第二个圆桌右侧。
45	第十一章（桃源乡内）	桃源乡2F最东南角的灭火器旁边。
46	第四章（遥同行阶段）	ミレニアムタワ-2F东南面直达电梯口。
47	第十一章（桃源乡内）	桃源乡1F的楼梯左侧。
48	第十章（进入杂居ビル后）	杂居ビル1F洗手间内。
49	第八章（寻找遥阶段）	チャンピオン街南面的小空地，第八章剧情时允许进入。
50	第四章（遥同行阶段）	地图西北部出租车所在那条街的下方那条横街，中央的摩托车旁（区域属于剧场广场里）。

1

3

2

5

8

11

12

13

14

15

18

19

21

22

23

24

25

26

27

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

42

43

44

45

46

47

48

49

50

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	25小时以上
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 由于没有二周目设定，连通关存档都不能创建，因此所有内容都要在一个周目内搞定，大家千万不要错过任何内容。

2. 因为有难度要求，所以得以普通难度开始游戏，游戏之初就开始累计破坏武器、武器极发动次数、用极结束战斗等累积型的奖杯，这些是越早解决越好。无伤击败二十五人的奖杯在第二章就通过 S/L 搞定，后面要想达成很麻烦，实在觉得困难就先无视，通关后用 EASY 补。

3. 斗技场和古牧技能学习分别随流程和玩家等级来解锁，技能部分前文有详细说明，尽早完成。斗技场最后是打古牧，后文有具体技巧，十三章前半段可以一口气全部打完。遥的好感度在第七章的时候可以一口气做到最大值，这个也是尽早完成的好。

4. 分支与钥匙都不能马虎大意（有钥匙需要从分支任务的 NPC 手上获得），因为这两种要素都不同程度有章节限定，前者按照全分支攻略完成，不要拖拉。至于钥匙，请按照推荐拾取时机尽早拿到，后期有些钥匙的地点在主线中无法返回的区域里，因此在开始游戏前请浏览一下推荐拾取时机，时刻留心不要错过，漏掉一把的话到时候就得全部重打。除了亚门之外的其他分支在十一章可以全部做完（任务菜单中显示“遭遇数 78”），届时请去剧场前广场看亚门是不是站在那里，是的话就可以放心了，十三章再去收拾他。至于储物柜的奖杯，要打开柜子才算数，因此十三章初期把剩下没开过的柜子都开完。

5. 通关后就剩下“バトルマスタ－”一个奖杯了，去主菜单选择性解锁的 PREMIUM BOX，进入后选择 BATTLE REVIEW，打出一个 S 评价来收尾。如果之前无上击败二十五人的奖杯还没有搞定，这时就进 EASY 难度补完。

プラチナトロフィ－（白金）
取得条件： 完获得其他全部奖杯。

ボス 01 击破（铜杯）
取得条件： 击败第三章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 02 击破（铜杯）
取得条件： 击败第四章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 03 击破（铜杯）
取得条件： 击败第五章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 04 击破（铜杯）
取得条件： 击败第七章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 05 击破（铜杯）
取得条件： 击败第八章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 06 击破（铜杯）
取得条件： 击败第九章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 07 击破（铜杯）
取得条件： 击败第十章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 08 击破（铜杯）
取得条件： 击败第十一章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 09 击破（铜杯）
取得条件： 击败第十二章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

ボス 10 击破（铜杯）
取得条件： 击败第十三章BOSS。
奖杯说明： 剧情奖杯。

感谢 －スタッフ一同－（铜杯）
取得条件： 完成最终章。
奖杯说明： 剧情奖杯。

真の终わりへ（金杯）
取得条件： NORMAL难度通关。。
奖杯说明： 一周目直接选NORMAL。

サブスト－リ－4（铜杯）
取得条件： 完成四个分支任务。
奖杯说明： 请参考前文全分支攻略。

サブスト－リ－20（铜杯）
取得条件： 完成二十个分支任务。
奖杯说明： 请参考前文全分支攻略。

サブスト－リ－40（铜杯）
取得条件： 完成四十个分支任务。
奖杯说明： 请参考前文全分支攻略。

亚门击破（金杯）
取得条件： 击败亚门丈。
奖杯说明： 请参考前文全分支攻略中的相关部分。

神室の食通（铜杯）
取得条件： 吃过全部餐馆的所有食物，喝过所有酒吧的酒。
奖杯说明： 平时被打了就去往死里吃，酒也是每次喝到服务员不让你再喝。需要注意的是，捡到遥的那个酒吧到后期才会重新开放，抓紧时间喝。十一章结束前务必完成。

グルメマスタ－（铜杯）
取得条件： 点过所有饮食店最贵的东西。
奖杯说明： 反正全部都要吃掉的，不着急。

キ－マスタ－への道（铜杯）
取得条件： 点过打开五个储物柜。
奖杯说明： 参考前文钥匙全收集部分即可。

キ－マスタ－（银杯）
取得条件： 打开全部储物柜。
奖杯说明： 参考前文钥匙全收集部分即可。

神室町暴走王（铜杯）
取得条件： 撞到路人一千次。
奖杯说明： 一代撞不倒他们，反而容易了很多，每次走路都对着人撞就行了。

步く银行（银杯）
取得条件： 身上持有的现金超过五百万。
奖杯说明： 击败亚门自动获得一千万，如果着急的话，可以在刷钱成功后去兑足够数量的金の皿拿去卖掉，这样可以提前解开。

タクシ－・マニア（铜杯）
取得条件： 坐出租车去过所有地点。
奖杯说明： 一共就三个地点，随便坐着玩。

基本を学びマスター 铜杯

取得条件： 完成基本教学。

奖杯说明： 随流程自动达成的奖杯。

百人斩り 铜杯

取得条件： 击败一百个敌人。

奖杯说明： 自然达成的奖杯。

一网打尽 铜杯

取得条件： 一次击倒三名敌人。

奖杯说明： 这个平时要想顺便达成需要运气，推荐在第十二章船上杂兵战中达成，提前带上旧帝国手榴弹，上船后把血厚的敌人多打两下，血少的随便打几下，然后跑到狭长的甲板过道，按○键往人群里扔出手榴弹，一般不会出意外肯定会解，实在不行就读档。

神室町无双 银杯

取得条件： 无伤击败二十五人。

奖杯说明： 到后面敌人体力变多，容易出状况，因此在第二章中期大街上不良成堆的时候达成是最好的，找离存盘点近的地方刷杂鱼，比如剧场前广场，无伤打完存档，被打就读档。如果觉得有困难，可以先放着，到时候用简单难度单独开个档，剧情全跳打到第二章非常快，然后再使用上述方法。

エスケープマスター 铜杯

取得条件： 从敌人手中挣脱十五次

奖杯说明： 需要快速连按×键，连打速度要求还是很高的。

デストロイヤー 铜杯

取得条件： 破坏一百个武器。

奖杯说明： 从一开始就多使用武器，尽早解开。

最强の男 铜杯

取得条件： 心、技、体全部达到十级。

奖杯说明： 白金过程中一定会达成的。

ヒートアクション・マスター 铜杯

取得条件： 用极终结战斗五十次。

奖杯说明： 从一开始就多注意使用，尽早解开。

ウエポンアタッカー 铜杯

取得条件： 使用武器极一百次以上。

奖杯说明： 从一开始就多放武器极即可。

ジャイアントスインガー 铜杯

取得条件： 使用大回环五十次。

奖杯说明： 所谓大回环是桐生在“心、技、体”中的“技”达到九级的时候学会的能力，在爆气状态下按○键抓住对手，再按○键就会自动使用大回环。使用大回环最好选择体型小的敌人，将其抓住后再投的时候不要动方向键，避免出成普通投。为了能力均衡获得，玩家只需要再桐生能力达到三个八级的时候优先把“技”升到九就行了。按照上文的全分支来走的话，去打蛇华帮之前刚好能解锁大回环，那里杂兵数量很多，一爆气就抓起来转。尽早完成不要拖拉。

バトルマスター 铜杯

取得条件： BATTLE REVIEW中获得一个S评价。

奖杯说明： 通关后主菜单追加PREMIUM BOX，进入选择BATTLE REVIEW，再选择第一个“速攻”中的第一个挑战，战斗开始后使用连续技尽快打就行了，铃没有刻意去做任何事情，连极都没放，完成成绩是22秒多一点，评价为S，很简单。

驱け出しチャンピオン 铜杯

取得条件： 斗技场获得一场胜利。

奖杯说明： 随便赢一场就行了。

传说のチャンピオン 金杯

取得条件： 斗技场全部比赛项目获胜一次。

奖杯说明： 斗技场比赛项目都不困难，只有最后一个比赛的最后一个对手古牧是一如既往的讨厌。竞技场内普通敌人的对战思路是体型大上连击，速度快的就闪避过他们的攻击后上连击。除了这两个常规方法，还可以抓住敌人后立刻△键打倒，再马上踩脸，那些不会挣脱的直接投。最后的比赛中，第一个敌人平时用□□□△，他要是闪了就马上连按○键，由于其攻击频率很高，相当容易返到他。第二个敌人不冒斗气的时候可以直接投，冒斗气就闪避等其放那种连招的时候就看准时机按○键返，斗气没有了就直接抓住猛打。古牧老头很灵活，两条血，因此第二场战斗不能打太差。古牧的动作快，他不出破绽尽量不贸然进攻。推荐三种打法，第一种是全程△蓄力踢，他一过来就踢，被防住就逃跑，他血不多的时候由于返得很频繁，因此改用闪避三连击之后的投技来打。第二种方法是全程等着破绽来用投技，不推荐空出连招，运气成分太大。第三种方法是背对古牧，看见他冲过来就按□一下，并立刻往反方向推摇杆按△，扭头一拳打古牧，这样就不用管他具体的动作了，过来就打，对于不想等破绽抓时机的玩家来说很好用。另外，在硬直中如果发现躲不开了，还可以连按○键使用返技，蒙到几次能轻松不少。

免许皆传 铜杯

取得条件： 学会全部古牧的技能。

奖杯说明： 详情请见前文古牧技能部分。

愈されマスター 铜杯

取得条件： 按摩游戏成功五次。

奖杯说明： 按摩店是ラブインハート。

ぬいぐるみゲッター 铜杯

取得条件： 夹到十个公仔。

奖杯说明： 有相关分支，基本是自然达成。

ナイス・ヒッター 铜杯

取得条件： 在棒球小游戏中一局打出十个HOMERUN。

奖杯说明： 有相关分支任务，不必刻意达成。

スマートギャンブラー 铜杯

取得条件： 西式赌场全部项目和丁半博打各游玩一次。

奖杯说明： 西式赌场的项目去九州一番星或者地下欢乐街都行，包括转盘、バカラ、21点三种。丁半博打在日式赌场里，第七章主线进行到一定程度后可以从泰平通彩票点进入。

プロスロッター 铜杯

取得条件： 玩柏青嫂累计获得一千枚代币。

奖杯说明： 满足遥的要求过程中可以解开。

グレイト・ギャンブラー 银杯

取得条件： 玩转盘、バカラ、21点中任意项目并赢得筹码一万枚。

奖杯说明： 详情请见前文刷钱部分。

遥に首ったけ・初级 铜杯

取得条件： 满足一次遥的要求。

奖杯说明： 详情请见前文遥的好感度部分。

遥に首ったけ・中级 铜杯

取得条件： 遥的好感度达到C。

奖杯说明： 详情请见前文遥的好感度部分。

遥に首ったけ・上级 铜杯

取得条件： 遥的好感度达到SSS。

奖杯说明： 详情请见前文遥的好感度部分。

おとなの阶段 铜杯

取得条件： 完成一个夜店娘的分支任务。

奖杯说明： 详情请见前文夜店娘攻略部分。

ジゴロマスター 银杯

取得条件： 完成夜店娘的全部分支任务。

奖杯说明： 详情请见前文夜店娘攻略部分。

太っ腹 银杯

取得条件： 在夜店一次性消费达到30万。

奖杯说明： 点30万的酒。

文 八重樱 美编 anubis

流程攻略

1 血の书状

剧情结束后，来到风间新太郎的墓前调查会进入回想模式。回忆一代的剧情后，近江连合派来的刺客就会登场。这是场教学战斗，跟着提示依次完成相应的动作即可。

回到神室町，跟随地图上的指示标志一路前进，先帮助服务生半田赶跑一群小混混，从半田口中得知堂岛大吾可能在剧场前。

再来到剧场前帮助夜店娘理香，胜利后在理香的带领下来到夜店SHINE，找到大吾。

剧情后先干掉抱大吾大腿的杂兵们，大吾就会作为第一个BOSS登场。战斗难度并不算高，活用之前学到的战斗技巧就能轻松取胜。

2 关西の龙

【从本章开始将会陆续出现各种分支事件，有些是路过某一区域就会触发，有些则需要与NPC交谈。所有分支事件都可以留到最终章前做完。】

桐生和大吾来到了关西著名的街区苍天堀。两人分开后，控制桐生往地图左边前进，会有一场强制的杂兵战。接着继续往左侧走，遇到情报屋黑川。

对话后继续前进，进入左手侧的夜店GRAND。和站在左侧楼梯旁的客人交谈得知VIP席的信息，回去找黑川对话后，再返回GRAND就可从右侧的楼梯上到2楼了。

在2楼偶遇关西之龙乡田龙司。揍翻他的小弟后从乡田口中得知12点将会发生事件。

离开GRAND一路向东，在大屏幕上目睹到东城会发生爆炸，本章结束。

3 ヤクザ狩りの女

【从本章开始各地将会出现储物柜钥匙，关东和关西分别有50把。】

和站在岩桥上的大吾对话，如果选择“もう大丈夫だ”的话就会直接进行主线剧情。

和大吾一起来到近江连合本部，一路往上来到最上层（各层可以拾取到一些武器和道具），卸掉身上的武器和装备后存档，拜见近江联合的会长乡田仁。但没过多久，乡田龙司就会登场，谈判因此终止。

剧情后要一边清理掉龙司的手下一边逃离此处。沿途的杂兵很多，好在血量都不算厚，并且沿途还会出现一些回复药剂和各种可作为武器使用的道具（大多为会长大人收集的古董，反正不用赔钱，尽情地砸吧），多多善加利用。在二楼的平台处，会出现按键提示跳到吊灯上，再连打△和□就能让吊灯坠落干掉下面的全部敌人，此时还能顺便解开奖杯“一网打尽”。

来到建筑外，与BOSS乡田龙司一决高低。此君伤害输出不低，并且硬直时间很短，不可一味地在其面前盲目攻击。利用其一套拳法结束后的硬直时间造成伤害时基本战术。胜利后本章结束。

4 近江四天王

剧情后狭山薰身中枪伤，让桐生带她去**スナック**葵。先到岩桥上向黑川打探**スナック**葵的位置，再根据地图上的指示来到**スナック**葵。

和狭山民代交谈后返回汽车处，将薰在体力槽耗尽前带往**スナック**葵。薰的体力槽下降很快，因此移动中一定要避免掉和其他NPC的对话，尽快抵达终点。

将薰交付给民代后暂时离开**スナック**葵，此时可以去拣拣钥匙或是做分支任务，3分钟后会接到民代的电话，让桐生去买一包绷带。

到苍天堀的**オースミ**药局购入“包带”后返回**スナック**葵，剧情后前往麻将馆**リーチ**楼打探情报。但在**リーチ**楼门口有一位壮汉阻挡桐生进入，此处有两种方法进入：

1. 先到苍天堀的CLUB SEGA，和站在夹娃娃机前的雀歌交谈，帮他夹起一个红色玩偶；然后前往毗沙门桥的储物柜附近会遭到勒索，小混混索取500万日元，当然不给果断开打；接着来到苍天堀川南岸与红色衣服的男子对话，入手小猫“雪子”，最后返回麻将馆。

2. 和站在麻将馆门前的壮汉对话13次后会直接开打，可以直接省去跑路的过程。

进入麻将馆，和坐在角落里的江崎对话，支付10万日元聆听情报。

剧情后江崎提出要继续听情报需支付30万，如果不愿支付或身上没这么多钱的话，可以去岩桥向黑川打听情报，再前往苍天堀的**ステイル**和老板交谈，返回麻将馆触发剧情。

江崎在得知桐生身分后打算抓他来换1亿日元赏金，这里有一场强制战斗。战斗场地很小，敌人数量也较多，多利用周围的麻将桌椅可以速战速决。胜利后回到**スナック**葵，本章结束。

5 隐された过去

和狭山薰一起回到神室町。接到柏木的电话后离开セレナ，来到出租车前会接到大吾的来电，之后乘坐出租车前往东城会本部。

一段剧情后到东城会本部的玄关和弥生姐交谈，入手道具“キジの键”。然后从1楼的安全出口来到庭园，调查尽头的挂画开启机关，进入密室后可获得鬼炎のドス、身代わり石、韦驮天水、黑带、铁板胸当て、白灵水。

返回玄关，前往正门时出现持枪的刺客，利用他攻击其他组员的时候对其造成伤害即可。

来到神室町后会接到薰的电话，让桐生帮她买内衣和啤酒，这两件东西都可以在地图最南侧的零售店ドン・キホーテ购得。

买好商品后回到セレナ和薰回合，一同前往赛の河原。一路来到赛の河原的地下欢乐街尽头真岛的房间，桐生请求真岛吾郎重回东城会，但真岛提出桐生必须先赢得地下斗技场的比赛才会考虑他的建议。

将身上所有的武器和防具卸下后和斗技场的支配人对话选择“准备は问题ない”开始比赛。对手一共有三人，前两个外国壮汉基本无难度，第三个对手是BOSS真岛吾郎。真岛移动速度很快，并且他的许多攻击是无法防御的，建议先在他周围绕行，通过回避他的特殊攻击积攒HIT槽，再伺机发动喧哗奥义造成巨大伤害。

胜利后回到真岛的房间和他交谈，再返回セレナ，本章结束。

6 绘图

剧情后先到剧场前广场向情报屋森田打听天野ビル的情报，然后到位于七福通り西的天野大楼门口，不过没有钥匙无法进入。解决掉来找麻烦的小混混组，前往位于中道通り里的空地，和小混混的头目无野战斗，胜利后入手钥匙。

返回天野ビル开门进入，接下来从1楼到6楼都有杂兵出没，一路打到屋顶触发剧情，本章结束。

7 海外组织の影

护送受伤的一辉和瓦前往桐本医院。护送任务有三个条件会导致失败：1. 一辉的跳槽耗尽；2. 被沿途的巡警发现3次；3. 一辉血量低于一半时被巡警发现将一辉和瓦留在医院后，桐生和伊达一起去往バンタム。

到バンタム触发剧情，再和伊达交谈，他会提到狭山薰的名字。离开バンタム会接到薰的电话，赶回桐本医院，遭遇一群外国人，展开战斗。

战斗结束后回到バンタム，没想到老板居然也成了敌人，不过这群神室町的居民们毕竟不是专业打手，战斗力很低，轻轻松松就能搞定。

返回セレナ，本章结束。

8 容疑者

去往位于ミレニアムタワー50楼，找花屋了解情报。一段剧情后移动到地下10层的变电室，先解决掉7个杂兵后与BOSS林弘交战。

林弘善于防守，投掷技和喧哗奥义对他比较有效果，打掉一半以上血槽后林弘会使用钢管做武器，伤害较大，注意防御。

胜利后就可以移动到桃源乡去解救大吾了。

桃源乡1～4楼会陆续出现杂兵，多利用周围的道具来解决战斗。顶层与乡龙会成员交手，救出大吾后本章结束。

9 近江大侵攻

回到セレナ和柏木交谈，然后乘坐出租车前往东城会本部。

进入葬礼会场大厅和大吾对话，门口传来骚动声后前往玄关与乡龙会成员交手，胜利后乡田龙司登场。

回到神室町，前往中道通り帮助真岛吾郎后，再乘坐出租车回到东城会本部。

进入东城会本部后，一边和锦山组的杂兵们交手一边上楼，来到2楼会议室中触发剧情，与BOSS新藤浩二交手。新藤属于边打边跑的类型，要一直跟着他移动到庭院那里，当新藤体力下降到50%之后会出现QTE选项，依次为△→×→×连打→○连打→□连打→△连打。

战斗结束后和站在一旁的弥生姐对话（注意，不对话的话有可能会导致干掉新藤浩二的奖杯无法弹出！），然后回到会议室，不死心的新藤再次追来，不过此时他只有一条血槽，发动喧哗奥义速战速决吧！

10 生き残り

前往剧场前广场前的路上，会遭遇到**タカシ**。剧情后来到**ミレニアムタワー**，和花屋对话，然后返回刚才的酒吧**シュラック**店和**タカシ**交谈，带他来找花屋。

离开**ミレニアムタワー**后会接到薰的电话，回**セレナ**找她，两人一起前往大阪。

剧情后先到**スナック**葵和民代对话，再前往苍天堀的酒吧**ステイル**和老板交谈，然后往河岸边走会触发剧情。

和薰分开后回到刚才帮助过薰的河边，和雕刻师风雕会面。剧情后强制移动到聪史的家中战斗，本章结束。

11 铁の掟

前往岩桥与薰回合，之前乘坐出租车前往一起来到新星町。

到パリジャン通り和路边的露天将棋屋对话，选择“胜负する”和他对弈。这个对于不熟悉将棋规则的玩家来说还是相当困难的，因此将正确步骤写给大家：

（“打”是指将自己的持驹放在棋盘相应位置）

39手目：桐生→6五角打
40手目：对手→4二王
41手目：桐生→7四角
42手目：对手→同步
43手目：桐生→6二飞打
44手目：对手→5二金
45手目：桐生→7二飞成
46手目：对手→7五步
47手目：桐生→6一银打
48手目：对手→7四步
49手目：桐生→5二龙

获胜后会从将棋屋那里打听到情报。然后沿路往下方走，在绿色福神雕像那里放置1000日元，过一会儿有金就会出现。和他对话后有金逃跑，追上去战斗。

前往新星町北侧的通天阁，调查展望厅左下角贴着黄色创口贴的望远镜，入手一组电话号码。

打开道具栏的贵重物品栏，选择刚入手的号码打电话过去，输入密码503，获得一组暗号。

来到よって屋，连续下单三次“月の轮グマのホルモン”，获得“龙马の驹”。

来到位于通天阁下方的地下室门口，和守门的男子对话，将“龙马の驹”交给他后进入，剧情后与敌人战斗。

12 大阪の城

剧情后要在体力槽耗尽前赶到**スナック**葵，在店门口会有一场战斗，速战速决吧。

剧情后得知遥被绑架，去岩桥找黑川打听情报，黑川表示需要一段时间。接着往储物柜方向移动，接到陌生男子的电话，前往横堀**ゴルフセンター**后与刺客战斗。

获胜后离开横堀**ゴルフセンター**接到黑川电话，前往苍天堀测道西和黑川对话，这个人居然背叛了桐生，果断往死里揍。

战斗胜利后移动到新星町的针灸院，进到诊疗室撞见江崎，追上他一顿暴打，然后乘坐出租车去往大阪の城。

天守阁一共有6层，1～5层都是杂兵，除杂兵外还有陷阱，需要按对QTE才能躲开，6层是BOSS——两只老虎。徒手攻击对老虎伤害不大，请多利用周围的竹竿武器发动喧哗奥义能打掉不少血量。如果桐生被老虎扑倒在地会出现一个敌喧哗奥义，先要连打×躲开老虎的啃咬，再按○将其踹开，最后连打△反击。

13 过去の清算

带着遥在路上走一会就会触发星探公司的剧情，返回スナック葵后接到社长电话，移动到事务所内和社长交谈，接下来会有一系列的选项，随便选就可以，结果都是一样。

前往苍天堀的酒吧ステイル，帮被纠缠中的女店员解围，然后移动到苍天堀川北侧，和女店员交谈。

返回酒吧ステイル，门口遭遇求追不舍的社长大人，将女店员介绍给他后就可以回スナック葵了。

和遥对话选择“准备できた”后，三人一起回东京。回程途中会遭遇真拳派的偷袭，一共有 16 人。

回到神室町，到セレナ和遥对话入手道具“スポーツ新闻”。接着移动到ミレニアムタワ—，与真拳派的杂兵以及 BOSS 仓桥战斗。

14 乡龙会东上

为寻找薰前往**セレナ**。从**セレナ**出来后接到伊达的电话，赶往柄本医院探望一辉。

剧情后乘坐出租车去往东城会本部。接到伊达电话后再赶往赛の河原。

进入地下欢乐街的真岛房间，一段影像过后分别赶往**バンタム**、柄本医院、**スターダスト**与真拳派杂兵交手。

15 唯一の肉亲

为确认炸弹的处理情况而赶往赛の河原。接着桐生打算在大战来临前带着遥到处玩一玩。

此时可以直接去做任务 112，做完任务会收到伊达的电话（如果不做任务的话，15 分钟后也会接到电话）。

返回セレナ，剧情后乘坐出租车前往警视厅，本章结束。

16 决意

进入本章后可以自由活动去完成分支任务，决定要进行主线剧情时，就与**セレナ**的伊达对话，选择“准**备ができている**”。因为接下来不会再遇到存档点，所以此时要调整一下身上的装备，带足回复道具。

首先是与真拳派杂兵的五连战，杂兵数量较多，特别是第四波还会有带枪的杂兵出现，多利用敌人掉落的武器能起到很大帮助。

来到屋顶后是与乡田龙司的第一战。战斗中会出现 QTE，按照 × →□→○→□→△按下即可。

一段剧情后再与金大津交手，他会使用机关枪扫射，即便身穿防弹衣也没什么效果。在他开枪前会有一个很大的空隙，此时绕到其背后□ ×3 → △ → △，如此反复就可获胜。当金大津的血量下降到一定程度后会出 OTE，需要分别按○→ × 躲过钢筋。

最后还要与乡田龙司交手一次。当把龙司血量打空时会出现俩人举拳对冲的场景，并在极短时间内出现△键的 QTE，如果担心会错过的话，在出现演出画面时就连打△键吧。

分支任务

001 时计卖り

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 300

和站在苍天堀通り东的中年男子对话，依次选择“见る”、“买わない”、“拂えない”然后战斗。

如果选择购买手表的话将其卖给质屋，这个任务的评价就会为“终”。

002 まぐたこの店员と颜なじみ

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 700

在苍天堀通り东的章鱼烧摊位购买 7 份章鱼烧后会和店员成为朋友。此后再在此地战斗会得到他的帮助。

003 彼女へのプレゼント 1

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：3 万日元、经验值 300

在 CLUB SEGA 店内帮男子夹起ロボ部长的玩偶。

004 食い逃げ

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：2 万日元、经验值 500

经过白蛇拉面店门口时从店长那得知有人吃白食，前往毗沙门桥和左边的胖子对话，选择“お前が食い逃げ犯だ”后战斗。

005 彼女へのプレゼント 2

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 500、スイス制高级腕时计

完成任务 003 之后在河的北岸会拾取到ロボ部长，把它交给 CLUB SEGA 内的男子。

006 妊妇

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：3 万日元、经验值 500

在任务 005 捡到ロボ部长的附近，会遭到一个假孕妇的敲诈，选择“拂わない”后战斗。

007 彼女へのプレゼント 3

出现章节：第 2 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 700、イタリア制リング

完成任务 005 后回到 CLUB SEGA 内继续和男子对话，把任务 005 获得的スイス制高级腕时计还给他。

008 彼女へのプレゼント その后

出现章节：第 3 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1000、ゴールドロボ社长

完成任务 007 后回到 CLUB SEGA 内和男子对话。

009 金松茂 出会い编

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：10 万日元、经验值 200

在ドンキホーテ门前偶遇金松茂，会出现两个选项，选择“大丈夫だ”。

010 佐伯先生 出会い编

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 500、幸福追求の本

在招福町西看到议员佐伯正在被小混混纠缠，出手相助。

011～013 キャバクラ PRIME

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：经验值各 2000

分别攻略润、まどか和绫乃这三位夜店娘，攻略见后文。

014 苍天堀の呼び込みと颜驯染み

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 200

和づぼらや前的人对话后战斗。

015 アルバトロス赤木

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 2000、赤木のサイン入り 5 番アイアン

在苍天堀的横堀ゴルフセンター连打五局棒球后出现 NPC 赤木，和他对话挑战宇宙人难度，打出 800 分就可获得报酬。

这应该是最变态的小游戏了，对技巧要求非常高，必须打出 8 个 100 分才能获胜。下面就将风速和对应的角度提供给大家：

风速	角度
20m	反向17.0度
21m	反向17.7度
22m	反向18.5度
23m	反向19.3度
24m以上	反向20度

如上面这组数据所示调整好角度后，当 100 分的圆盘刚刚转过最高点

时开始击球，选择蓄力 100%，击球点在正中央，就有可能打中 100 分圆盘。如果发现球擦着盘边飞过，就调整一下击球时机。

016 幻のフィギュア

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 700、レアなフィギュア ×3、国产ダイバーズウォッチ

和ポッポ天下一通り店内的 OTAKU 对话，找店员购入一个“YF フィギュア”，把这个模型交给 OATKU 换得报酬。

017 龙宫城

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000

帮助ポッポ天下一通り店门口的老者打发掉小混混们，之后就可以前往龙宫城了。

018 えびすや神室町の店员と颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 700

在质屋えびすや买卖商品 5 次后再回店内会出现强盗，解决掉他后获得经验值奖励。

019 千两通りのキャッチと颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

在千两通り和昭和通り的交叉口处帮助被小混混纠缠的人。

020 亚天使のママと颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

到亚天使和妈妈桑交谈后离开，再次进入店内会触发小混混剧情，胜利后和妈妈桑成为好友。

021 剧场前の若者と颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

在剧场前广场解救被小混混纠缠的年轻人。

022 九州一番星の店长と颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

在九州一番星店内消费 6 次拉面后和店长对话。

023 儿童公园の醉っ拂いと颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

和坐在儿童公园内的醉汉对话，到昭和通り的超市ポッポ购买一瓶日本酒，送给醉汉。

024 ヒマワリ援助 1

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 300

在昭和通り的出租车旁与向日葵孤儿院的院长交谈，给她 1 万日元后再和她交谈，选择“好きなことをさせる”。过一会儿会收到遥的短信，自动打电话给モグサ后前往剧场前广场和モグサ会面，获得小狗一只，并把它交给园长。再过一会儿收到遥的短信，和园长对话获得报酬。

025 ヒマワリ援助 2

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 500、ヒマワリをいた绘

先给园长 3 万日元，然后园长会提到孤儿院的房子在漏雨需要维修，分三次给园长总计 25 万日元后，园长会暂时消失。一段时间后收到遥的短信，返回昭和通り和园长对话，入手报酬。

026 ヒマワリ援助 3

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000、子供たちの手作りクッキー、イミテーションリフォームの名刺

先给园长 5 万日元，然后和园长交谈得知被不法商会勒索。一段时间后会接到勒索电话，对方约桐生面谈。见面直接开打，胜利后会获得一张名片。收到遥的短信后回去找园长对话，入手报酬。

027 ヒマワリ援助 4

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、手编みのマフラー、遥の写真

给园长 10 万日元后和园长对话，得知要建造一座小公园。选择“协力します”，打开菜单，进入道具一栏，按 R1 选择贵重道具，再选择刚才从不法商会那里入手的名片，打电话给他。和园长对话后，一会儿会收到遥的短信，再和园长对话，入手报酬。

028 放火魔

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：7 万日元、经验值 500

在カフエセントラル店门前遇到一个鬼鬼祟祟的人，对话后他会逃跑。跟随他在丁字路口往左手拐，触发战斗。

029 ホストクラブ「アダム」

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：见后文

桐生一马当牛郎的分支任务，要让桐生从一名见习牛郎成长为 NO.1。攻略详情见后文描述。

030 对战台

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 2000、丰后清水の刀、同人志

来到剧场前广场的 CLUB SEGA，和正在玩《YF6》的男子对话，连赢两盘后男子会恼羞成怒要跟桐生干架，与他的战斗是二连战，如果已经完成了任务 021 的话，这场战斗会得到旁人的帮助而相对容易一些。

031 ボウリング

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000

在保龄球馆ボウリング玩 5 次保龄球后，和柜台前的三人组交谈选择进行比赛，赢了的话就有一场战斗。

032 パチスロエース

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、からあげ弁当、金の皿

玩 10 回老虎机后与自动出现的男子对话，选择“いいだろう”与其一决胜负，获得 3001 以上的筹码。

033 アメリカン野球

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、ボブのサインボール

玩 5 次棒球后，ボブ会出现。和他对话选择“胜负する”（要支付 1 万日元），打出 10 个全垒打，成功的话获得报酬，失败的话则要给ボブ一万日元。ボブ会投四种球，一是飘出屏幕外的超级魔球，要在球落入屏幕的一瞬间挥杆，比较难打中；二是速度在 150 公里以上的超直球，要立即挥杆才有可能打到，出现次数很少；三是向右划出弧线的球；四是向左划出弧线的球。后两种球很容易打中，确保这两种球无失误的话获胜并不算难。

034 将棋 2

出现章节：第 5 章
报酬：经验值 3000、コインロッカーの键 49 番
地点：神室町

玩过两次将棋小游戏后在龙宫城 4 楼坂井就会出现，要挑战他的话必须先准备一些食物道具，赢得将棋对弈后获得报酬。

步骤如下：
桐生→4 五角
坂井→3 二银
桐生→6 三角成
坂井→3 四步
桐生→6 八银
坂井→5 二金
桐生→4 五马
坂井→8 八角成
桐生→6 七香
坂井→4 四马
桐生→4 四马
坂井→4 四步
桐生→6 一飞
坂井→4 二王
桐生→7 一飞成
坂井→9 二飞
桐生→4 三步

035 麻雀

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、イタリア制高级ネックレス

在六兰庄打三盘麻将，离开六兰庄时在门口遇到找麻烦的人，选择“そうだ”后赢得麻将，输的话重新挑战需要准备 2 个银の皿。

036 ～ 038 キャバクラ JEWEL

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值各 2000

分别攻略ゆま、まつき和杏奈这三位夜店娘，攻略见后文。

039 ～ 041 キャバクラ SHINE

出现章节：第 5 章
地点：神室町

报酬：经验值各 2000

分别攻略カレン、かえで和舞子这三位夜店娘，攻略见后文。

042 キャバクラ「マリエッタ」経営

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：见后文

桐生做代理老板经营夜店，详情见后文详述。

043 演歌横丁

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 1500、银の皿

在チャンピオン街的シエラック店前遇到被黑社会纠缠的演歌歌手，选择"助ける"后有两场战斗。

044 殴ってみろ屋

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：5 万日元、经验值 1000

在七福通り东的停车场和男子对话，支付 5000 日元就可以挑战他。获胜条件是在 30 秒内攻击到他。使用道具投掷或是将其逼入两辆汽车中间都能轻松取胜。

045 レスラー休业中

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：ゴーリキー寺山のタッグマッチ讲座"投げ潰しの极み"

前往龙宫城，坐电梯到 5 楼，来到地图左上角的房间内，脱下全部武器和防具后和大场对话，依次选择"言ってみる"、"いいだろう"后和他战斗。大场非常善于防御，正面攻击基本对他都难以造成伤害，可以采用抓投的基本战术，或是闪避至其身后将其踹至墙边，大场转身很慢，踹到墙边后大多也只是傻傻站着，抓住这个机会能造成不少伤害。

046 レスラー世界を食べる

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：ゴーリキー寺山のもし振るならば"怪力の极み"

完成任务 045 且桐生的心达到 LV.5 后到便利店 M · STORE 购买三个"おでん盛り合わせ"交给大场，可以再次挑战他。这次大场的体力槽达到了 3 条，但基本战术没有变化。

047 レスラー世界を饮む

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：ゴーリキー寺山自传刚力传"刚力の极み"

完成任务 046 且桐生的心达到 LV.8 后到泰平通り的药局购入三个"スタミナンロイヤル"交给大场，可以再次挑战他。多利用大场倒地的时间发动挑拨积攒 HIT 槽尽快结束战斗吧！

048 メールでお仕事

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：20 万日元、经验值 1000

完成任务 044 后和剧场前广场西侧街道上的男子对话，依次选择"闻く"和"教える"后入手一部手机。过一会儿会收到一条短信，前往儿童公园，在椅子下拿到一把钥匙。使用钥匙开启 14 号储物柜入手一个绿色的箱子，将它交给站在夜店 SHINE 后面小巷中的男子。根据短信提示移动到マツハボウル，向男子询问"铃は何个必要だ？"后战斗。再回去找一开始给任务的男子，对话后男子逃跑，追到儿童公园附近与其战斗。

049 Be My Baby

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 4000

在 Be My Baby 店前接近穿黑西服的男子后战斗，胜利的话权田原组组长会出现邀请桐生到店内游玩。和女子的对话可以随便选，之后是与权田原组的混战。场地小杂兵多导致这场战斗的难度系数很大，建议先集火做掉组长，这样其他杂兵就会丧失战斗力，任由桐生处置了。

050 元カレ

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 700、高级アクセサリー

连续三次到エイジア店内欣赏舞娘エミ的表演（必须看完整个表演流程），第三次跳舞结束后会拾到エミ的一封信。走出店外エミ会出现勾搭桐生，选择"いいだろう"后前男友出现，继续选择"俺のエミに手を出すな"，前男友会出几道问题，依次选择"D75"、"大外刈り"、"随便选一个"后和他战斗。

051 古牧の修行~复数人组み手编~

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：习得"古牧流无手返し"

到チャンピオン街的空地上合古牧对话，选择"全方位攻击指南"后使用反转攻击战斗。假如此时桐生的心已达到LV.3且在3分钟内获胜的话，可以进行"古牧流无手返し"的修行。敌人出手攻击时会出现极图标，按△将其击倒。

（051～053 这三个任务即使不达成限时获胜的条件也是可以习得古牧技能的，而且达成限时获胜后任务列表中这三条支线也并不算完成，要一直等到战胜斗技场全部 51 名对手后才会获得"完"评价。）

052 古牧の修行~ヒートの秘传编~

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：体力恢复系饮料

和古牧对话，选择"素早くヒート状态になるコツ"进行修行。此次修行的目的是在 10 秒内蓄满 HIT 槽，利用地上的石头一口气攻击多人可以快速达成目标。

053 古牧の修行~对拳铳ケンカ编~

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：习得"古牧流火绳封じ"

和古牧对话，选择"对拳铳ケンカ指南"进入战斗，需要在 10 秒内取得胜利，利用周围的铁板吧。获胜后如果此时桐生的心已达到 LV.7，就会再次进行修行。这场战斗要求靠近敌人，当其举枪射击的瞬间会出现极图标，按△将其击倒。

054 神室町ヒルズの劳动者と颜驯染み

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

和真岛会晤之后，到泰平通り的药局购买一瓶タウリナー，前往赛の河原的工地和建筑工人对话，把营养剂送给他后和他成为好友。

055 高级车

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：5 万日元、经验值 500

和真岛会晤之后，在ミレニアムタワ一北的 MEB 前会触发碰撞高级车的事件。和男子对话选择任意一个选项都会触发战斗，战斗中可以将敌人按到车上，场地中有四辆车，面对 MEB 正面左侧的那辆车是对手的，如果只是普通打倒对手的话任务完成是"终"，只有将对手按在他自己的车上，才会获得"完"。

056 伪桐生

出现章节：第 5 章
地点：神室町
报酬：经验值 5000

和真岛会晤之后，来到チャンピオン街会撞见假桐生勒索事件。之后往夜店 JEWEL 方向移动，沿途还可听到各种假桐生的留言。接近 JEWEL 时，店员会跑来求助，到 JEWEL 店门口与假桐生战斗。

057 わらしべ传说 1

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：经验值 500、ヒップホップ CD

和マツハボウル前的男子对话，依次选择"听きます"和"最悪だ"，然后男子就会表示要回老家结婚了……

058 わらしべ传说 2

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000、高级万年笔

到儿童公园的左侧和站在墙边的老者对话，把任务 057 得到的 CD 送给他，入手高级万年笔。

059 わらしべ传说 3

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000、ハイブリッド长靴

和站在韩来店附近的男子对话，把任务 058 获得的高级万年笔送给他，入手ハイブリッド长靴。

060 わらしべ传说 4

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、イタリア制リング

和坐在ミレニアムタワー左侧椅子上的女子交谈，得知她遗失了舞鞋。前往赛の河原入口处，会看到一个工人穿着这双芭蕾舞鞋……把任务 059 获得的长靴送给他，入手芭蕾舞鞋，回到ミレニアムタワー，把鞋还给女子。

061 灵媒师

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：10 万日元、经验值 1000、呪いのビデオ

在泰平通り的路口偶遇一位奇怪的老人，硬塞给桐生一盘录影带，并反复强调绝对不能看。接着去フュージョン店看这盘录影带，出门后再次遇到老人，老人说桐生已经被诅咒了，让他交钱免灾，果断选择“拂わない”拒绝他。返回在泰平通り的路口触发看到红衣女子的剧情，跟随她跑到汽车旁，拾取一封信。前往第三公园对面的空地，与混混战斗。

062 怪しいビデオ

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：10 万日元、经验值 1000

和在公园前通り的 T 字路口的男子交谈，花 2 万日元购买到储物柜钥匙。到储物柜处打开 13 号箱子，入手一盘录影带。前往フュージョン店观看录影带，然后到契茶アルプス店和老板对话，剧情后追上逃跑的店员，战斗。

063 ビームの谜

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000

向站在剧场前广场的森田打听情报，然后到エイジア店的表演大厅和坐在左上角的新田交谈，支付 5 万日元得到暗号。前往ビーム店内和店员对话，选择“タケちゃんのどっきり★ハイスクール天国”后输入密码“1989”，开启里武器屋。

064 スリ团その 1

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：3 万日元、经验值 700

在中道通り行进至汉堡店门口时会被一个戴棒球帽的男子偷走 2 万日元。和旁边的汉堡店和店长交谈，来到店外，棒球帽男子还在街道上闲逛，撞他一下后选择“财布を确认します”，又被偷了 3 万日元。移步到第三公园，和男子对话后战斗，取回被偷的 5 万日元，男子还会再给 3 万日元。

065 スリ团その 2

出现章节：第 6 章
地点：神室町
报酬：15 万日元、经验值 1500

和汉堡店的老板对话，然后去第三公园和棒球帽男子对话，前往六兰庄右上角的花形ビル发生战斗。

066 胁され仕方なく桐生を袭う男

出现章节：第 7 章
地点：神室町

来到バッティングセンター前会遭到陌生男子的袭击，获胜后继续往北走和其对话，男子会逃跑，跟随他跑到牛郎店的右侧，再次战斗。

067～070 イ・リュウジョン 1～4

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：30 万日元、经验值 3500

在韩国料理店韩来①的门口遇到名叫イ・リュウジョン的韩国偶像演员，和他对话后选择“案内する”，将他分别带往エイジア②、亚天使③、九州一番星④和最南侧的出租车处⑤。但在沿路会遇到这位韩星的粉丝，如果连续被三位粉丝抓住的话任务就会强制结束，所以必要时可以绕一下远路。不过在从エイジア前往亚天使的途中是必定要被粉丝抓住一次的，这里就放弃努力吧 = =|||。粉丝的位置如图所示。

071 秘密のパーティー

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：10 万日元、经验值 1000

来到地下舞厅デボラ店，和轻浮的男子对话，然后进入旁边的舞池房间，和角落中的绿衣男子对话，依次选择“テキーラトニックを三杯奢らせてくれと言います”、“买う”。离开舞厅后不久收到短信，在 90 秒内赶到ことぶき药局后面的空地中。和场地内的三人交谈，再和轻浮男子对话后强制转移到事务所内，依次选择“拂わない”、“拂うわけない”，开始战斗。

072 キミにあるもの仆にあるもの 1

出现章节：第 7 章
地点：神室町

报酬：经验值 500

和站在千两通り被小混混纠缠的男子对话，战斗后选择“弱音を吐くな”。

073 キミにあるもの仆にあるもの 2

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：经验值 700

和站在剧场前通り被小混混纠缠的女子对话，选择“助けます”后战斗，胜利后听女子讲述完自己的遭遇，选择“绍介する”。

074 漫画家

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：5 万日元、经验值 700

完成任务 066 后前往夜店 SHINE 附近的交叉路口，看到有个胖子和夜店娘站在那里。触发剧情后选择“助ける”战斗。

075 白莲师との出会い

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：经验值 2000、コンロッカーの键 27 番

这个任务分为三个部分：

1. 前往セレナ后面的空地和老婆婆对话，依次选择“神室町の天下一通りのあたりだ”、“わかった”，和迷之外国人战斗。

2. 收到短信后前往七福通り东的停车场和迷之外国人战斗。

3. 收到短信后前往剧场前通り，和站在马路上的白莲婆婆对话后战斗。

获得储物柜 27 号钥匙后去打开柜子能学会两个机能，学完机能后任务才会显示“完”。

076 记忆を失った男

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：2 万日元、经验值 1500

和站在七福通り东尽头的记忆丧失男子对话，选择“协力します”后战斗，用地上的棒球棒猛击男子头部，战斗直接进到第二阶段，男子体力为之前的 3 倍。

077 齿の值段

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：8 万日元、经验值 500

来到冰淇淋店ジェラートショップ，和角落中的男子对话，选择“店长を助ける”后战斗，胜利后与店长成为好友。

078 魔性の女

出现章节：第 7 章

地点：神室町
报酬：7 万日元、经验值 700

在泰平通り东的交叉路口帮助被纠缠的女子，选择“助ける”战斗，获胜后选择“いいだろう”。

带女子来到ミレニアムタワー前会遭遇强制战斗。

带女子来到储物柜前会遭遇强制战斗。

带女子来到剧场前通り遭遇强制战斗，获胜后选择“诱いにのる”。

079 ブラックサンダー

出现章节：第 7 章
报酬：经验值 4649
地点：神室町

先到夜店スターダスト前和ユウヤ对话，进入店内发生剧情。离开夜店后遇到夜店娘ミユ，强制移动到亚天使店内。和妈妈桑交谈后往门口走会接到电话，回到スターダスト战斗。

打掉コウジ一半体力后战斗进入第二阶段，不用管其他杂兵，专心攻击コウジ，打倒他后战斗就会结束。

080 ユウヤの协力

出现章节：第 7 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

完成任务 079 后，在街道上闲逛一会儿，再回到夜店スターダスト和ユウヤ对话。

081 武器ビデオ商人

出现章节：第 10 章
地点：神室町
报酬：经验值 200

到第三公园对面的空地解救被纠缠的胖子，依次选择“止める”和“拂わない”后战胜，胜利后可以从胖子这里购买武器和录影带。其中，录影带《カンフーマスター》和《フィリピンの秘法》是可以用来学技能的，一定要购买，其他录影带无所谓。

082 苍天堀のギタリストと颜驯染み

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 200

在苍天堀路上行走时动不动就会有店员塞给桐生一包ポケットティッシュ（纸巾）。到苍天堀测道西，和ギタリスト对话后把纸巾送给他。

083 新人芸人コンビの悩み

出现章节：第 4 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1000

第四章最后可以独自行动后和酒吧ステイル里的男子对话，选择“あきらめるんじゃない”。出店后遇到强制战斗，胜利后选择“分かった捕まえよう”，向路右侧跑几步追到北川。

084 金松茂 ゲーマー编

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：10 万日元、经验值 700

在苍天堀的 CLUB SEGA 店，和站在《YF6》游戏机旁的金松茂对话，选择“胜负する”，在比赛中故意输给他会获得 10 万日元的报酬，赢了的话只有 1 万日元。

085 雪子の好み

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：20 万日元、经验值 500

到 M ストア购买一个寿司诘め，到 CLUB SEGA 店前和雀歌对话，得知他的猫雪子最近食欲不振。把寿司给雪子吃后，可获得 20 万日元的报酬。

086 佐伯先生 感铭编

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1000

到河的南岸和站在河畔的失落男子吉田对话，依次选择“话しかける”、“渡す”、“幸福追求の本”。

087 ギャンブルに负けない方法

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：5000 日元、经验值 1000、1000 枚硬币

接近站在毗沙门桥上的中年男子，依次选择“话を闻く”、“值切る”、“もっと值切る”、“3 万圆で买う”。然后前往オースミ药局门前和年轻男子对话，选择“何事だ”，最后来到料理店鹤桥风月门前，和男子对话后选择“卖る”。

088 恨み代行 1

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 500

前往招福町南的下方，搭救被纠缠的女性，和她交谈后选择“そうだな 考えてみよう”，然后移动到えびすや店前，和矢木对话后战斗。

089 恨み代行 2

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1000

前往横堀ゴルフセンター，和店内的梶原对话后战斗。

090 恨み代行 3

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1500

前往位于储物柜左下角的建筑，和一群黑社会战斗。

091 恨み代行 4

出现章节：第 10 章
地点：苍天堀
报酬：515 万日元、经验值 3000

到地图下方的 24 小时放映店ガンダーラ救出美纪，入手 15 万日元，然后回到招福町南，和委托自己的姐姐交谈，选择“受け取らない”。接着去黑社会的本部，调查金库，输入密码 57577，入手 500 万日元。（如果选择“受け取る”只能入手 70 万。）

092 辰

出现章节：第 10 章
报酬：经验值 1500
地点：苍天堀

先和站在岩桥左侧河岸边的男子对话，再到岩桥找黑川了解情报，前往白蛇拉面店内和木下交谈后战斗，胜利后去往河北岸的右侧，和村田交谈，开启武器店。

093 传说のキャバ娘ナナ

出现章节：第 10 章
报酬：经验值 2000
地点：苍天堀

要做这个任务，首先要将神室町和苍天堀除ナナ以外的其余 9 名夜店娘全部攻略，再前往 PRIME，就可以指名传说中的夜店娘ナナ了。攻略详情见后文。

094 おばちゃんの悲剧

出现章节：第 11 章
地点：新星町
报酬：经验值 700

在新星町 M ストア的前方，看到一位老婆婆和店长纠缠在一起。选择“はい”后有场战斗。

095 鼻血

出现章节：第 11 章
地点：新星町
报酬：经验值 500、おしゃれな铁伞

拿两包纸巾，和站在新星町中央大道前方的男子交谈，分两次把纸巾送给他，入手武器“おしゃれな铁伞”。

096 白莲师のお愿い 1

出现章节：第 11 章
地点：新星町
报酬：莲家仙气术大全

和站在停车场的白莲婆婆交谈，把任务 095 入手的武器“おしゃれな铁伞”送给她。

097 佐伯先生 吉田奋斗编

出现章节：第 11 章
地点：招福町
报酬：经验值 2500、イタリア制高级ネックレス

来到储物柜附近的十字路口，看到佐伯正在纠缠一位女性。选择“助ける”和佐伯的秘书三田满战斗。

098 改造の鹰 1

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 500

和站在交互通行看板前的男子交谈并战斗。

099 改造の鹰 2

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 1000

完成任务 098 后离开这块区域转一下，返回时再次与男子交手。

100 酒买ってこい

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 500、べっこうの皿

和新星町入口处围着石像打转的醉汉对话，打赢他后，回苍天堀购买一瓶日本酒，交给醉汉，再次战斗。胜利后去绿色福神像那里，和女子交谈，然后回去找醉汉，选择“オマエの嫁の佐智子が探していたぞ”。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

101 改造の鹰 3

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 2000、改造モデルガン

完成任务 099 后离开这块区域转一下，返回时再次与男子交手。

102 将棋 1

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 2000、金贷 100G

和站在停车场前的男子交谈，选择将棋的对弈。难度较高，可下载一个将棋模拟器来完成本任务。

103 通天阁のビリケンさん

出现章节：第 12 章
地点：新星町
报酬：经验值 4000

和站在通天阁入口处的老婆婆交谈，带她到展望厅祈愿。前往よって屋触发剧情，之后到严桥下观看剧情，返回严桥上和地面师交谈，强制移动到他的事务所内，和黑社会战斗。

104 金松茂 取り立て编

出现章节：第 12 章
地点：苍天堀
报酬：经验值 1500

到严桥南和金松对话，选择“助けてやる”。

注意，做完上述步骤后任务就显示“完”了，但一定要移动到ル・マルシエ店前和金松对话一次，否则任务 107 将无法触发！如果错过了此时，就只能等到第 16 章可自由行动后再来完成任务 107 了。

105 古牧の修行~三大奥义组み手编~

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：体力回复道具

在学会古牧流弹き返し、虎落とし、受け流し之后前往任务 051 所在的空地，与古牧对话后选择“三大奥义组み手”后战斗。不能装备道具，也不能使用喧哗奥义，只能靠拳脚取胜。3 分钟内获胜可获得回复道具。

106 タクシードライバー

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000、スイス制高级腕时计、ユウコの DVD

这个任务要在关东坐 25 次出租车后才会出现。帮助赛の河原入口附近的出租车司机赶跑闹事的恶霸。

107 金松茂　神室町再会编

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000、ツナおにぎり

在七福通り的停车场前会被金松茂叫住，选择给他 10 万日元。

108 ヒロやん

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：30 万日元、经验值 2000

在ピンク通り入口的右侧帮助被黑社会纠缠的 IT 会社社长ヒロやん，战斗胜利后会长会问桐生知不知道他是谁，随便选就可以，然后花 50 万日元购买他的股票。过一段时间后回到原地找他，社长提出来要买回股票，依次原则“卖らない”、“卖る”，赚取 80 万日元。

109 ギャンブルと社长

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：10 万日元、经验值 2000

前往シェラック，和店内的男子对话，选择“手传おう”。然后到龙宫城 1 楼的赌场，和田上社长对话，选择和他一决胜负。要用 50 枚筹码赚到 200 枚筹码后就可获胜，比赛分为两次，全部胜利后可获得权利书。将权利书返回给社长，再回到シェラック和社员对话。

110 个人情报

出现章节：第 13 章
地点：神室町
报酬：20 万日元、经验值 2500

完成任务 074 后出现。来到ジェラートショップ北侧的路上时会被男子叫住拜托签名。然后移动到剧场前广场收到无名短信，接着会有迷之男打来电话。和ユウヤ通话之后，向情报屋森田打探情报，最后前往位于スマイルバーガー右上角的建筑内和敌人交手。战斗中破坏掉三台电脑后战斗会自动结束。

111 花屋

出现章节：第 14 章
地点：神室町
报酬：7 万日元、经验值 500

在公园前通り遇到黑社会打扮的男子，对话后依次选择“何のようだ”、“ついてこい”，剧情后战斗。

112 惩りない男

出现章节：第 14 章
地点：神室町
报酬：7 万日元、经验值 500

第 14 章和遥同行时，来到龙宫城附近会触发男女争吵的剧情，选择“しょうがねぇな”介入调解，之后的选项随便选即可。

113 神室町の切り裂き魔

出现章节：第 16 章
地点：神室町
报酬：经验值 500

该任务必须在和遥同行时才会发生（进入 16 章后回セレナ和遥对话可以选择让她同行）。先到夜店 SHINE 门口，听到夜店娘们在讨论开膛魔的事，接着前往スマイルバーガー下方的小路，遭遇开膛魔。剧情后移动到スマイルバーガー右上角的小路中听对话，然后进入スターダスト打听情报，接着去ことぶき药局门前和两名男子交谈，最后到药局西侧的小路触发剧情。

114 白莲师のお愿い 2

出现章节：第 16 章
地点：新星町
报酬：习得莲家硬体术

完成任务 079 和 096，并且心达到 LV.10 后，先前往神室町的夜店スターダスト，和站在中央的白衣服店员对话，入手“ユウヤのブロマイド”，然后前往新星町的停车场，把写真送给婆婆。这个任务可和任务 115 一同完成。

115 白莲师のお愿い 3

出现章节：第 16 章
地点：新星町
报酬：莲家金刚壁

完成任务 114，并且体达到 LV.10 后会收到婆婆的短信，将遥带到婆婆面前即可完成任务。

116 古武术少年

出现章节：第 16 章
地点：苍天堀
报酬：黑带

在苍天堀河川的北岸会遇到几位壮汉，请求和桐生一战。连打○键使用投技赢得战斗后，一位少年会登场，请桐生打败河内元匠。

返回神室町，去地下斗技场选择マグナムフォース GP 模式，河内元匠会以很高概率登场。击败他后回到苍天堀去找少年（不能带着遥），对话后获得报酬黑带。

注意这里有一个恶意 BUG，如果在触发该任务之前就在斗技场打败了河内元匠，那么去做该任务时，打赢几位壮汉后任务就会显示“完”。但此后如果再去斗技场打倒河内元匠，该任务的“完”就会消失，并且回到与其弟弟初次见面的状态，无法重新完成任务。

117 亚门一也

出现章节：第 16 章
地点：神室町
报酬：经验值 1000

最后四个任务是与亚门一族有关，出现这个任务有两个条件，一是除亚门一族、将棋、麻雀、パチスロ以外的任务全部完成（评价可为终，关西 40 个，关东 72 个）；二是斗技场战胜全部 51 人。

达成上述条件后前往チャンピオン街的东侧小巷，和长男亚门一也战斗。

118 亚门次朗

出现章节：第 16 章
地点：神室町
报酬：经验值 2000

完成任务 117 后前往セレナ的空地，和次男亚门次朗战斗。

119 亚门三吾

出现章节：第 16 章
地点：神室町
报酬：经验值 3000

完成任务 118 后前往剧场前广场，和三男亚门三吾战斗。

120 亚门丈

出现章节：第 16 章
地点：神室町
报酬：经验值 8930、习得究极の极み

完成任务 118 后前往古牧老师所在的空地，然后乘坐出租车赶往埠头，和亚门丈战斗。本作中的最强敌人，会随着体力的减少而更换武器。建议装备上“刚力の军手”（可在龙宫城的武器商人那里购得），战斗推荐采用按○键抓住后一顿揍再起脚踹开，回避他攻击后再反复抓、打、踹，属于比较有效的战术，有好武器的话也别忘了装备使用。

夜店娘攻略

所有的夜店娘在攻略时都遵从以下的路线：

1. 进店后指名。

2. 通过点酒聊天的形式增加好感度。每次指名后聊天时可回答四个问题，之后店员会询问是否延长时间，延长的话再回答四个。

3. 两次指名并且好感度加到 6 心以上后会出现 AFTER 剧情。

4.AFTER 剧情就是收到夜店娘短信后，前往指定地点和她汇合，带她去吃东西或购物（关东是在剧场前广场大屏幕的那条路上，关西是在毗沙门桥）。购物或吃东西只要选对夜店娘的喜好都会加心，选错的话会减心。

5. 再次去夜店指名该夜店娘，将好感度冲到 8 心以上出现同伴剧情。

6. 同伴剧情同 AFTER 剧情，结束后会强制回到店中。

7. 最后一次指名将心冲满 10 颗，会开启夜店娘的结局。离店后前往夜店娘指定的地方与她汇合，并完成相关的任务。

8. 达成第 7 步后会收到夜店娘的短信 + 照片，任务结束。

技巧

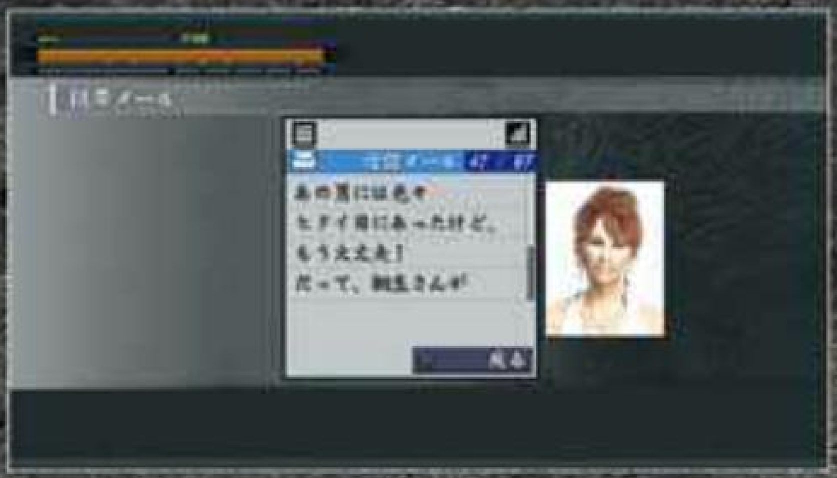
第一次指名时尽量将好感度冲到 7 心，但没有必要点最贵的**ゴールド**来喝，因为大多数夜店娘对此增加的好感度只比其他酒水多了半心而已。只要确保对话选项正确，就不用担心好感度的问题（对话的标准答案已在下面列出）。

第二次进店时要注意穿着，一些奢侈品是可以增加好感度的，例如可以在质屋买到的**モテモテ**腕轮和**ラッキーブレス**，这两个加在一起能提供 16 点受欢迎度，所有夜店娘见到都会加 0.5 ~ 1.5 心。

将好感度冲到 10 心后就没必要继续聊天了。AFTER 和同伴剧情中建议选择吃东西，因为两人同行时可以不限量随意点，将店内食物全部下单的话能增加大量经验值。即便没有点对夜店娘想吃的东西也没太大关系，减少的那点好感度很快就可以靠着对话加回来。

SHINE カレン

食物名	好感度
ゴールド	+2.5
ブラック、ロゼ、白	+0.5
ハウスボトル	–1
フルーツ盛り	+1
エイヒレ	–1
チョコレート	–1
おしんこ	–1



问题	回答
小さい顷はハワイに住んでたんだ。	俺にもやれるかな
桐生さん、どうしたの? さっきからカレンの胸ばかり…	そんなに违うものなのか?
この前カレンね、お客さんに整形美人だろ	してないだろう
この前、モデルのバイトでウエディングドレスを…	俺が贳ってやろうか?
カレン、お风呂が大好きなんだ。	兴味がない→结构感じる
カレンのモデル时代に付き合ってた彼氏	フリーなのは分かってる
カレンは、洋服が大好きで、气に入った服があると…	カレンは裸が一番だ
お店から归るとき、时々、变な人が…	变なことだな
カレンのおばあちゃん、今、ハワイに住んでる…	兴味はあるな
女の子はやっぱり、コスメで变わるよね。	化妆品だろ?
カレンね、ドライってよく言われるんだけど	その通りだな→それはヒドイな
新しい化妆品が出ると、とりあえずチェック	グロスだろ?
カレンね、モデルやってたんだけど	细身の女が好きだ
お店が休みの时にモデルのバイトしてる	そんな时は俺を呼べ
昔はバッグをたくさん集めてたんだ。	顽丈なアルミ制のスーツケースだ
へぇ、桐生さんってキライな食べ物ないんだ。	カキ或者ウニ
ハワイって今は、ほとんど日本语だけで大丈夫	故乡はいつまでも变わらないでほしいな
ダイビングしていると大きな生き物やキレイな	鱼とはいえ、ちょっと嫉妒するな
杂志のモデルって、季节を先取りした	大变な仕事だな
最近はネイルにこってるんだ。	照明代の节约
最近のマイブームは黄土パックなんだ。	その必要はない
桐生さんって、不思议なオーラ出てるよね。	いつでも愈してやるぜ
ウチのお店ってドレスでしょ?	相手がカレンだったら、どっちでも→似合っている
高校生になった顷、街で突然呼び止められたの。	モデルの世界にあわなかった

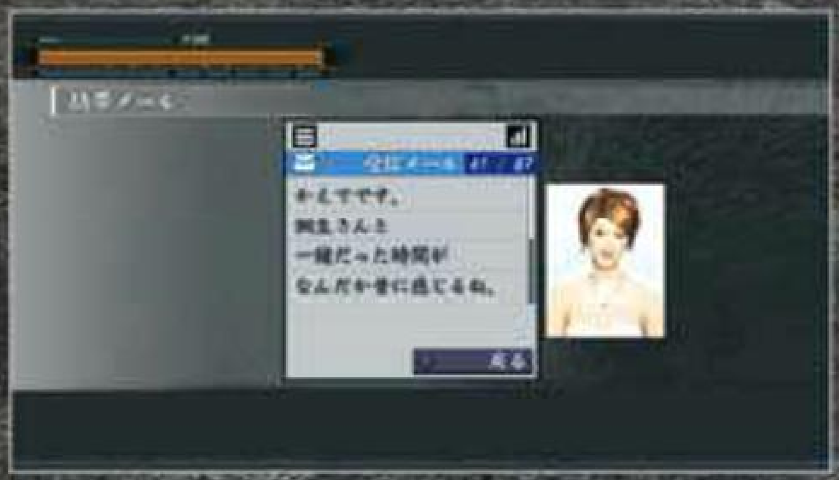
AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
ブランドショップ	财布	+1.5
韩国料理屋	随便	–0.5
寿司屋（AFTER）	ウニ	+1.0
ボウリング（同伴）	赢	+0.5

最终事件

离开夜店后前往寿司吟和**カレン**会合，剧情后结束任务。

SHINE かえで

食物名	好感度
ゴールド	+1
ブラック、ロゼ、白	+0.5
ハウスボトル	–0.5
フル—ツ盛り、チョコレート	+1
おしんこ	–0.5
チョコレート	–1
おしんこ	–1



问题	回答
私、最近、都内にマンション买ったんです。	家政妇を雇えばいい
桐生さん、キャバクラに行ったら	颜文字が多いのは营业だな
桐生さんって、いつもスーツなの?	デニムには必ずベルト
お化妆1つで普通の女性でも美人になれる	努力美人だな
桐生さん、卖り挂けって知ってます?	客との信赖关系が全てだな
私、ネイルにこってて、周に1回はサロンに	头皮が痛んでいるのか?
料理ですか? 耻ずかしいんですけど	かえでの味噌汁が饮みたい
ホステスってお酒を饮む商卖でしょ?	ざるとか言われるな
この街で动いていて、もう半年经ったんですけど	いい街だ、ここは
どこに行っても多いんだけど、私の体に触りたがる	俺に任せろ
接待でウチを使うお客さんも多いですね。	こういう氛围气が好きだ
桐生さん、キャバクラにも种类があるって知ってる?	キャバクラの方がいい
こういうお店って高い印象があるじゃない	高さに见合わないことも多い
No.1ってよく言うけど、なんのNo.1なのか…	卖り上げNo.1
私、出勤前、コンビニに寄って何か买った时	信号で止められない日は绝好调
この仕事をしていてわかったんですけど	嫌いなはずがないな
桐生さんだから…思い切って话しちゃいますね。	この店で顽张ればいい
发型をこだわった子も多いでしょ?	かえではキレイな发をしている
私の休日ですか? 家で寝てることが多い…	俺は年中休みみたいなもんだ
私、昔から男运ってよくないんですよね。	それじゃ一绪に过ごすか?
こうやって、お客さんをおもてなしばかりしている	ストレスが溜まっているのか?
桐生さんて、体格いいよね。	キレイな脚
お店にいるボーイさんとか黑服とか呼ばれる人	何か恼みごとでもあるのか?
お店に来るお客さんの中には见荣を张りすぎて	进んで话すほどの人间じゃない

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
韩国料理屋	プルコギ	+0.5
ブランドショップ	洋服	+1.5
寿司屋（AFTER）	随便吃	+0.5
ボウリング（同伴）	无论输赢	–1

最终事件

离开夜店后前往契茶**アルプス**和**かえで**会合，移动到第三公园。在第三公园交谈后移动到别的区域，收到短信前往**バッティングセンター**。

SHINE 舞子

食物名	好感度
ゴールド	+1
フル—ツ盛り	+1
チキンバスケット、野菜スティック、チョコレート	+0.5
エイヒレ、おしんこ、何も赖まない	–1.0

问题	回答
运转は苦手だけど、お果子作りには自信が	それより舞子とつきあいたい
ねぇ、桐生さん、闻いて。舞子が习ってるパラグライダー	わざわざ海外か?
そろそろ、お正月だね。桐生さん、予定は?	おせちなんか作れるのか?
あ一あ、舞子、もっと背が大きくなりたかったなぁ。	小さい方がいい
ウチのお店のお料理ってどう思う?	种类は少ないな
ねえ、桐生さん、子供の顷、好きな子をいじめた	そういうのはガキだけだ
高校时代にね、自分で作ったお弁当を交换	いいお嫁さんになれそうだな
この前、すっごくイヤなことがあったから	舞子とだったら行ってもいい
桐生さんは何か趣味とかないの?	盆栽だ
ねえ、桐生さん、この服、似合ってると思う?	ちょっと色っぽいな
この前の周末、急に雨が降ったから	残念だったな
ねえ桐生さん、舞子やっぱり背が大きくなりたい。	どこにも卖ってないのか?
この前ね、カラオケしてたとき、突然、男の人が	歌手になれると思うのか?
ねえ、桐生さん、舞子って动物に例えると	ネコっぽいな
舞子ね、中学生の顷、アイドルのオーディションに	1度だけな
舞子って、そんなに子供っぽいかな?	伤ついたのか?
舞子、パラグライダー始めたんだ。	乐しそうだな
最近、演歌にハマってるんだ。	そこには触れるな
ねぇねぇ、桐生さん。桐生さんって、やっぱし胸が	ぺったんこが好みだ
舞子、お兄ちゃんがいるの。	おまえは幸せだな
舞子、音乐は听くのも好きだけど、歌う方が	スナックで歌う
舞子、ひとり暮らしなんだけど、やっぱり寂しいよね。	家庭の事情か?
高校でお弁当の交换が流行ったときね	俺に作ってくれればいい
舞子ね、雨ってキライ	おまえのせいじゃない

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
韩国料理屋	随便吃	+0.5
ブランドショップ	随便买	—0.5
寿司屋（AFTER）	玉子	+0.5
ボウリング（同伴）	输赢随意	+0.5

最终事件

离开夜店后前往中道通り的 CLUB SEGA，和舞子玩 YF6（输赢随意），再去玩保龄球（输赢随意）。离开保龄球场时会有一场战斗。

JEWEL ゆま

食物名	好感度
ゴールド	+1.5
ブラック、ロゼ、白	+0.5
フルーツ盛り、チョコレート	+0.5

问题	回答
エイムちゃんが最近、芸を觉えたんだ。	ちんちんを觉えさせよう
桐生さんって、ホント涩いですよね。	独身だ
痴汉って最近减ってきたと思うのだけど	ゆまみたいな可爱い子なら谁でも触りたい
じゃあ、问题。ゆまチンの血液型は?	AB型
なつきちゃんとか、杏奈ちゃんとか	19岁
この间、游园地に行ったんだよ。	谁と行ったんだ?
桐生さんって忙しそうだし、毎日外食ばっか	自分で作るか
最近、星座占いにはまってて	お羊座
ここに勤めるようになって	お前がいるのはこの店だけだ
英会话が得意なんです!	外国人によくモテるだろ?
今ブログにはまってるんだ一。	知ってるがやったことない→ゆまの耻ずかしい写真を…
こう见えてもピアノが得意なんです。	ピアノは憧れるな
こんな仕事してるけど～	必ず现れるさ
最近、宝くじにはまってるの!	梦见てバンバン买っちまう
スポーツってあんまり得意じゃない	スポーツは得意だ→スポーツを教えてやろうか?
梦があるんだぁ。	あぁ、乐しみにしてる。
ゆまチンわぁ、自宅にワンチャン饲ってる	イヌが好きだ→结构悪いヤツだぜ、俺は
最近、冷え性で困っちゃって。	めちゃくちゃ暑がりだな
食べることがダ～イスキ	キャバクラ通いに决まってるだろ
ゆまチンわぁ、东京生まれの东京育ち	横浜出身だ
バナナが大好きなんです!	俺も大好きだ
桐生さんが来る前についたお客さん	大変な仕事だな
ゆまチン、最近忙しくて友达と时间が	そのイヌとはライバル关系って事になるな
そういうわけじゃないんだけどぉ	ゆまと一绪にいると落ち着くな

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
寿司屋（AFTER）	大トロ	+0.5
ブランドショップ	香水	+1.5
ボウリング（同伴）	赢	+0.5
韩国料理	随便吃	-0.5

最终事件

离开夜店后前往剧场前广场的大屏幕下，收到短信后前往秦平通り东的松屋附近和**ゆま**对话，前往七福通り西的儿童公园，调查园内的两只小狗。去**ドン・キホーテ**买一包狗粮（ドッグフード），回到儿童公园和**ゆま**交谈。

JEWEL なつき

食物名	好感度
ゴールド	+1.5
ブラック、ロゼ、白	+1.0
ハウスボトル	-0.5
フルーツ盛り、野菜スティック	+1.0
チキンバスケット、おしんこ	-0.5

问题	回答
あたし、どんなに忙しくても睡眠だけは	体を丸めるだな
えっ!? あたしに彼氏がいるのかって!?	地元がおなじ男だろ」
桐生さんて、闻き上手よね。	ケンカの话をしようか
桐生さんって色々なところに行ってんだね。	地下カジノとかどうだ?
えっ、昼间のあたし?	もしかして女子大生とか
いま兴味あるもの? そうねぇ	どういう时につけるんだ?
昼は大学に通ってるから	筋トレをする
あたし、この街が结构好きなんだ。	同じくこの街だ
最近はほとんど行ってないんだけど	やっぱり演歌だな
最近、悩みがあるんだけど	人に赖る年じゃないからな
桐生さん、梦は?	通译だろう
桐生さんはどちらかというとハードボイルド	悪女タイプも悪くないな→たしかに小悪魔
桐生さんってホストに向いてるんじゃない?	きれいな指だな
桐生さん、どこの出身?	长野县だな
桐生さんって结构ヤンチャっていうか	なら、ずっと一绪にいるか?
なんか、かなり饮んだみたい	けっこう好きだな
人を见る目って大切だよね。	违うな→冷たい男だぜ
あたしの休日は…。读书と留学かな。	映画だな→韩流だな
仕事が终わった后って、急にお腹が空いて	あっさりした东京ラーメンだな
自炊? やってるわよ。东京に来てからずっと。	和风だろ
友达が妊娠しちゃったんだ。	その前にやるべきことをしないとな
ヤダ、桐生さんったらキャバクラに就职	なつきらしいな
话していても、全然盛り上がらなくて	挑战してみるか
冬が终わったら、春が来るのよね	今はなにも考えなくていい

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
韩国料理屋	石焼ビビンバ	+0.5
ブランドショップ	随便买	-0.5
寿司屋（AFTER）	寒ブリ	+0.5
ボウリング（同伴）	随便打	-0.5

最终事件

离开夜店后前往储物柜前，收到短信后移动到**ドン・キホーテ**门口，得知**なつき**的钱包被偷走了。回到储物柜前，和站在街中的白衣男子对话，打倒他们后取回钱包。

JEWEL 杏奈

食物名	好感度
ゴールド	+2.5
ブラック、ロゼ、白	+0.5
ハウスボトル	-0.5
フルーツ盛り、野菜スティック	+1
チキンバスケット、おしんこ	-1

问题	回答
お店が终わって朝方になると、カラスが	その前に俺が袭うと思う
桐生さんと私が、もし付き合ったとしたら	まずは映画かな
桐生さんって、今まで浮气したことある?	一夜を共にしたら浮气确定
この间、友达とダーツバーに行ったんだけど	握り方が悪いんじゃないか?
桐生さんって、今年のクリスマスの予定	俺も1人じゃ乾きまくりだ
最近ヨガ教室に通ってて、デトックス效果	体が柔らかそうだな
桐生さんって、レゲエダンスって知ってる?	腰を痛めないか心配だな
私、この仕事、亲にはナイショでやってるのね	亲父もキャバクラに行ってると思うぞ
桐生さんって子供好き?	俺の头もなでなでしてくれ
私、お风吕に入るとき、自分で入浴剂作って	本当かどうか触らせろ

问题	回答
桐生さんって、今までやった中で	病院の中かな
そういえば、つけ乳首ってあんまり流行らなかったね	生でいいじゃねえか
桐生さん、女の人と话してて、こいつは落とせる	どさくさに紛れてタッチ
桐生さんのキライな女性のタイプってどんな人	ニオイがきつい女
私、この仕事やって良かったなぁって	相当男好きなんだな
私のタイプはねぇ…子供っぽさが残ってる人	犬を见るとなでなでする
私ね、この前、すっごい胸の开いた服着て	よく捕まらなかったな
普通の人だとなんか物足りないのね。	変な趣味があるのか?
私ね、年末にお休みもらって、友达とプーケット	セクシーなビキニスタイル
ん? さっきからジッと见てるけど	ついつい见とれてた
桐生さん、コスプレ撮影会って知ってる?	イタズラはされなかったのか?
私ね、アクセサリーを集めるのが趣味なの。	舌ピアス
持ってる色んなコスプレ着て街中を歩くのが	杏奈なら必ず见つけられるさ
最近コスプレにはまってて、家に色んな衣装が	会社の受付娘

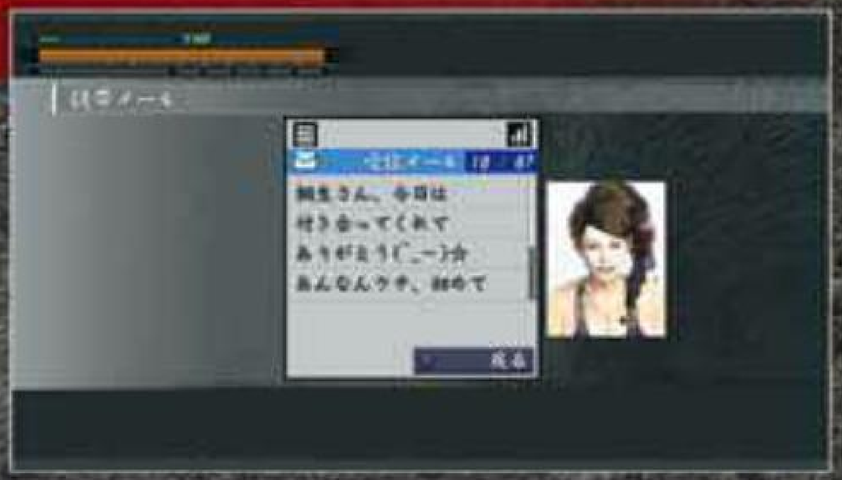
AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
韩国料理屋	随便吃	+0.5
ブランドショップ	リング	1.5
ボウリング(AFTER)	赢	+0.5
寿司屋(同伴)	甘エビ	+0.5

最终事件

离开夜店后收到杏奈的短信,先和**ジェラードショップ**附近的店员对话;再到龙宫城1楼的赌场,和兔女郎对话,然后到龙宫城外和兔女郎对话;最后前往剧场前广场,和OL对话→和大屏幕下的圣诞装女孩对话→和CLUB SEGA店前的女高中生对话。

PRIME 润

食物名	好感度
ゴールド	+1.5
ブラック、ロゼ、白	+1.0
フルーツ盛り	+1.0
チキンバスケット、野菜スティック	+0.5
エイヒレ、チョコレート、おしんこ	-0.5



问题	回答
ウチ、お风吕がめっちゃ好きやねん。	あそこかな
桐生さん、大阪のお好み焼きって、食べた?	ミックスジュースかな
颜なんかどーでもいいねん。でもな、男の人の…	喉ぼとけ
ウチな、气に入った人がおったら	学校の校舎里で
ウチは、やっぱりビールやな。	ああ　いいぜ
桐生さん、よ~见たら、いかつい颜してるな~。	ああ! ほんまや~
大阪来てから、どっか行ったん?	东京タワーで十分だ
桐生さんって、自分を动物に例えたら、何?	ああ! ほんまや~
大阪に来たのは、仕事で?	映画关系だ
この间、好きなお笑いのテレビ收录	润が出た方が盛り上がるんじゃねえか
大阪は芸人さんが多いでー。	俺も溜まっている
ここの店、めっちゃ居心地よくない?	润にはかなわねえよ
大阪の人は、亲切な人が多いやろ?	それは润だからだろ
ここ来て、默ってるお客がたまにおるけど…	じゃあ漫才やってみるか?
最近のマンガ契茶行ったことある?	特にねえな
休みの日は、たまにクラブ行くねんけど	それなら俺を呼んだらいい
最近は色んなスポーツで日本人が活跃してるな~。	ボクシングかな
よく关西の女は洋服やら、メイクやらケバいって	お前见てると十分ケバいぞ
最近は东京でもお笑いブームなんていってるけど	好きだな
実はな、ウチ、この间、幽灵见たんやけど	それはおそらくUFOだな
でな、よくヤンキー出身に间违われるんや。	男にふられたから
桐生さんは、今、好きな人とかおる?	ああ　いいぜ
ウチな、今、ホストクラブにめっちゃめっちゃはまって	俺もホスト经验者だ
実はな…ここだけの话やねんけど…	わかった　今すぐ结婚しよう

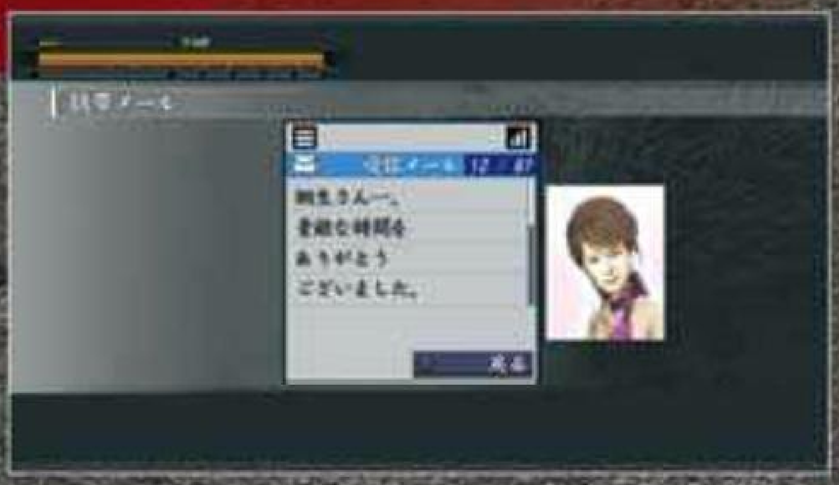
AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
お好み焼き屋	随便吃	+0.5
ふぐ料理屋	コース料理	+0.5
京料理屋(AFTER)	随便吃	-0.5
ブランドショップ(同伴)	バッグ	+1.5

最终事件

离开夜店后前往鹤桥风月前和润汇合,吃过饭后会有剧情。

PRIME まどか

食物名	好感度
ゴールド	+1.0
ブラック、ロゼ、白	+0.5
ハウスボトル	-0.5
エイヒレ、おしんこ	+0.5
チキンバスケット、野菜スティック	-0.5



问题	回答
京都から大阪に来て、一番最初に思ったのが	关东のそばのつゆは真っ黑だぞ
京都って、昔はずっと日本の中心だった	古都の意地ってヤツだな
バレンタインデーってあるじゃないですか?	感谢の气持ちだけは传わるさ
私、お芝居を见に行くのが大好きなのです。	ポールダンスというお芝居なら
京都の神社って行ったことあります?	行ってみたいな
私、お店に勤めている他の皆さんと音乐の	クラシック
最近、よく食べるのが纳豆です。	俺もよく食べるな
私、源氏物语が好きで何度も读みます。	そんなに褒めても何も出ないぞ
自宅ではたくさんお花が笑いてました。	どんな花を育ててるんだ?
自宅ではネコを饲ってまして	ジャコウネコじゃないとダメなのか?
地元の京都では、毎月どこかしらでお祭り	祭りは乐しいな
私、大学の文学部に通っているのですが	人物画か?
先日、初めてレンタルビデオ屋さんに	暖廉の先にあるヤツかな
耻ずかしい话ですが、电车に乘ったのは	飞行机は乘ったことがあるのか?
私、小さい顷は看护士さんになりたかった	このチャンスを逃すな
私は京都出身なので、京都の风景が一番	京都に行ったことがある
私、两亲が共学へ进ませてくれなかったのです。	两亲はやりすぎだ
昔から着物をよく身につけていました。	普通は着物の方が气张っているぞ
よく人から运动オンチと言われるのですか	俺に乘马を教えてくれ
よく物事を知らないってバカにされる	俺が色々教えてやろう
耻ずかしい话ですが、クマのぬいぐるみを	俺がぬいぐるみの代わりになるぞ
两亲の反対を押し切って、1人暮らしを始めた	俺と一绪に暮らさないか?
私、なかなか男性にモテなくて困っています。	テクニックが足りない
小学校、中学校、高校と…	俺と付き合えばいい

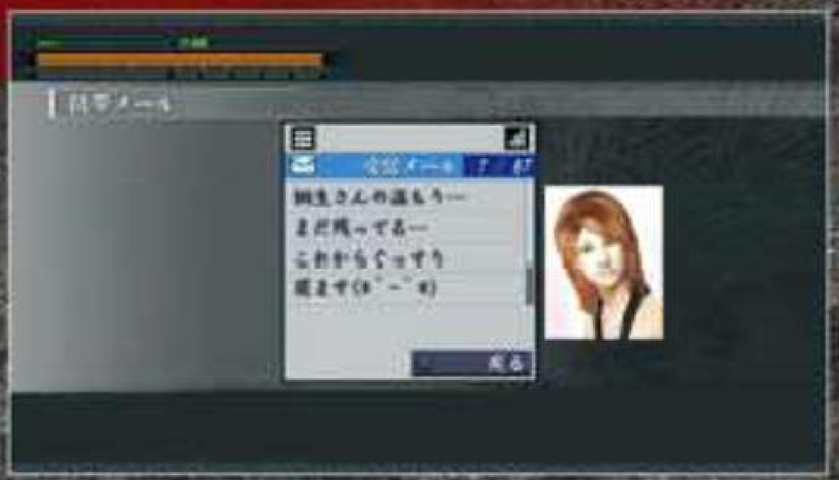
AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
京料理屋	随便吃	+0.5
ブランドショップ	随便买	-0.5
お好み焼き(AFTER)	风月焼きモダン	+0.5
ふぐ料理屋	布袋コース	+0.5

最终事件

离开夜店后前往神味庵,会被一群黑衣男子攻击,胜利后**まどか**会暂时消失。过一会儿发短信来前往**ガンダーラ**。

PRIME 绫乃

食物名	好感度
ゴールド	+1.5
ブラック、ロゼ、白	+1
ハウスボトル	-0.5
フルーツ盛り、野菜スティック	+0.5
チキンバスケット、チョコレート	-0.5



问题	回答
桐生さん、アタシ、元アイドルだったんですけど	家族が应募した
アイドル时代には、色々コスプレさせられた	ナース服
桐生さん、歌はお好きですか?	闭所恐怖症なのか?
アイドル时代のプロフィールってね、ウソが多いんですよ。	脱ぐとすごい
桐生さんって、アイドルのマネージャーに	兴味がない
アタシ、こう见えても、ドラマや映画には	恋爱ドラマ
桐生さんって、芸能人とか有名人で	ある
今度、お料理教室に通おうかと思ってる	结婚しよう、明日
桐生さんって、自分の颜にコンプレックス	魔法でも使ったのか?
アタシは、子供の顷からずっとアイドルに	変身ヒーローに
桐生さんのお仕事って、いつも自分ひとりだけ	自意识过剩だ
お客さんの中には、アイドル时代を知っている方も	华があったから
桐生さんは、アタシのどこが气に入ってくれた	指
桐生さん、アタシのアイドル时代の写真って	脱がされそうになったのか?
この前、古本屋に行ったら、アタシの写真が	よほど人气なんだな
このお仕事する前、アタシって何をしてたと思います?	夜の仕事か?
桐生さんは、写真周刊志って读んだりします?	警察ざた
桐生さんは、ネットって使います?	气にするな
桐生さんは、旅行とかに行かれたり……どんな旅が好きですか?	のんびりならどこでも
桐生さんは、クラブで踊ったりします?	ダンス以前の问题か?

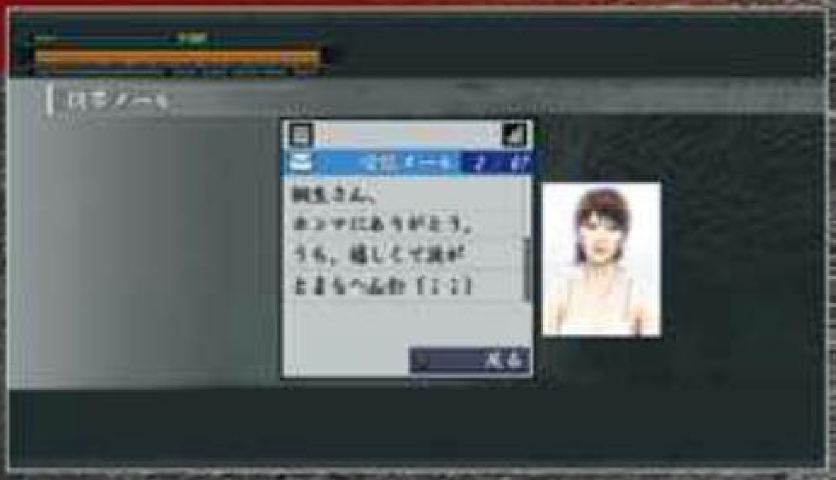
问题	回答
この前、お笑い芸人との合コンがあったんです。	相手次第だな
桐生さん…。実はアタシ…。昔のファンの子に…。	俺と一晩付き合え
桐生さんって、アイドルなんて全然兴味なさそう	气持ちはわかる
桐生さんって、プレゼントしたりもらったりしたら	一户建ての家

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
お好み焼き屋	焼きそば	+0.5
京料理屋	随便吃	–0.5
ふぐ料理屋（AFTER）	随便吃	+0.5
ブランドショップ（同伴）	マフラー	+1.5

最终事件

离开夜店后前往**ドン・キホーテ**，到达门口后收到短信，前往苍天堀侧道西，打倒纠缠绫乃的男子。

PRIME ナナ



食物名	好感度
ゴールド	+1.0
ブラック、ロゼ、白	+0.5
ハウスボトル	–0.5
フルーツ盛り	+1
エイヒレ、おしんこ	–0.5

问题	回答
今まで、色んな饮食店行ったんやけど	だからソース臭いのか?
うちな、デザートに目がないねん。特にパフェ	俺も大好きだな
うち、今まで、色んなお客を相手にしてきたけど	青春を失った
うちな、暇な时があったら、一人旅すんねん。	俺も一绪に旅してみたいな
うち、肩こりがひどくて、お休みの日は必ず	俺がやさしくマッサージしようか?
うち、プロレスがめっちゃ好きやねん	究极のエンターテイメントだな

问题	回答
うち、この店来るの、久しぶりやねん。	人气あるんだな
うち、ホンマに疲れたときは	そんなの打って死なないのか?
うち、诞生日が 1 月やねん。	いつものこの格好だな
お愿いごとするのは、ビリケンさんやな。	女にモテモテになりますように
うちな、いつか自分のお店を持ってやろうと思ってんねん。	ナナならきっと出来るさ
桐生さん、うち、初めて见たときの第一印象って	おっぱいでけー
うちな、すぐお腹が痛くなんねん。	食物纤维をとればいい
女を幸せにする条件って何やろな?	やっぱり度胸が全てなんじゃないか?
桐生さんが思っている、いいキャバ娘ってどういう子?	隅々まで气の利く子
実はな、うちの家、めっちゃ贫乏やってん。	仲间の笑颜
桐生さんって、学生のころ、かなりやんちゃやったやろ?	たくさんのお友达とケンカした
ん? どうしたん? さっきからジッと见てるけど。	ナナの瞳ってキレイだな→ああ　いいだろう
桐生さんって、だいぶキャバ娘惯れしてる感じやわ。	まあそれなりにな
桐生さんって、东京から来たんやったな?	俺もあの街が好きだな
この仕事してたら、贳いもん多くてな。	手作り弁当
実はな、桐生さん。うちと知り合った男は	だったら俺も出世させてくれ
桐生さん…自分が惚れた女やったら过去に何があっても	过去については问わない
桐生さん…うちのこと、どう思ってる?	俺の女にしたいと思っている

AFTER&同伴		
场所	备注	好感度
ブランドショップ	随便买	–0.5
京料理屋	随便吃	–0.5
お好み焼き屋（AFTER）	随便吃	+0.5
ふぐ料理屋（同伴）	随便吃	+0.5

最终事件

注意！这个事件是需要准备 1000 万日元的！最好在攻略**ナナ**之前就把这笔钱准备好。

离开夜店后收到**ナナ**的短信，向 PRIME 门口的男人打听，得知**ナナ**往**ガンダーラ**的方向去了。往南走，会遇到一位婆婆，再和她打听**ナナ**的情报，然后来到**ガンダーラ**门口，看到**ナナ**正在和一位男士谈话。选择帮**ナナ**支付 1000 万日元后任务完成。

牛郎店アダム攻略

进入第五章后，路过牛郎店“アダム”会被まこと叫住，无论回答哪个都要进店做牛郎。首先要通过店长的面试，答案随便选就可以，通过面试后店长让桐生要街上找三位客人来。三位客人都站在七福通り，看到头顶有标志的女性就过去对话即可，有些女性一开始并不愿意来，反复对话可说动她们。

返回店内就要开始正式的牛郎工作了。整个任务一共要接待五位女性，达到营业额才算合格，否则就要重来。玩法和泡夜店娘类似，都是聊天回答问题。每次达成目标后就可以暂时离开牛郎店，等店长打来电话再回去。

客人：いおり 营业额：3 万日元

问题	回答
あ、そだ。カズマさんに闻いてみよ。	先生でしょ?
そういえば、カズマさんって	お安い御用ですよ
最近、地方から夜行バスに乗って	それだけ认知された译ですよね
あのさ、タカヤ君がホストはじめた	自分の店を作るためですよね?
あのねぇ、この前、いおり、スカウト	勿体无いことしたな～
タカヤ君って、色んな女の子から	值段なんて关系ないですよね
タカヤ君さ、女の人とつき合うなら	结局は中身ですよね
いおりね、昔は、今よりもっと瘦せて	今のままでも十分かわいいのに
今日のタカヤ君、何か变～。	いおりさんの美しさが原因です
タカヤ君って、昨日、何してた?	それは俺です
今日もタカヤ君、カッコいいよぉ	完全にイカれちゃってますね
この间ね、驿前でタカヤ君とばったり	この人视力がモグラ并だから
いおりさんって、お休みの日は何を	ボランティア活动してます
あれ? いおりちゃん。今日、なんか	男を魅了するフェロモンのようなね
いおりちゃん、ごめんね。	药持って来ましょうか?
いおりちゃんと话してると	ついでに鼻毛も出てますよね
いおりちゃん、俺、何か醉っちゃった	いい仲ですね
今度お店のイベントがあるんだけど	もしかして彼氏と约束?
いおりちゃん…今日、何の日か…	记忆力拔群ですね
いおりちゃんさ、今まで、浮气とか	浮气は文化ですね
いおりちゃんさって、耳がキレイだね。	耳たぶ触ってもいいですか?
さっきから喋りっぱなしでなんだかノドが	シャンパン白冷えてますよ
なんか、今日は冬なのに、蒸し暑いね。	お冷という名のシャンパンいきましょう。

客人：あっこ 营业额：8 万日元

问题	回答
あのね、カズマさん。私がホストクラブに	イケメンホストが目当てですね
最近、株にはまってるの。	俺に投资した方が储かりますよ
カズマさんって、结构クールなんだね。	断るときはちゃんと断りましょう
最近、ホストクラブが元气だね。	大人の游びが分かってる人だな
カズマさって、この店入って、どれくらい	でも俺、No.1になる自信があります
さっきから、ジッと见てるけど、どうかした?	俺好みの颜なんで
カズマさんって、体格がいいね。	色んな爪あとが残ってますから
日本一のホストを决めるグランプリ	俺はあっこさんだけでいいです
カズマさんの好きなタイプって、どんな人	知的で场の空气が读める人かな
ねえねえ、ちょっと闻いていい?	携帯を离さない
カズマさんは、オラオラ营业とかしないの?	ゴタゴタ言わずにボトル入れろ!
…………ふう。	いい服のセンスしてますね
この前、カメラを买ったんだけどね	あっこさんの笑颜が撮りたいです
ホストってお酒が饮めないと仕事にならない	何杯でも饮めますよ
私ね、実はバツイチなの。	その时间を俺のために使ってください
私ね、ふと思うんだけど	俺がいるから心配いりませんよ
私、よくキャリアウーマンに见られて	じゃあ俺が诱います
あっこさんは、お休みの日は何されてます?	今度俺とデートしません?
あっこさんって、スタイルいいですよね。	ちょっと抱きしめてもいいですか?
どこにお住まいなんですか?	俺にも夜景を见せてくれませんか?
あっこさんって、どういう映画が好みですか?	俺もサスペンスが大好きです
あっこさん、のど渇きませんか?	シャンパンが似合ってますよ
あれ? もうグラスが空じゃないですか。	あっこさんの醉った姿みたいな

客人：いおり 营业额：20 万日元

问题	回答
あのね、この前、かわいいペアのマグッカプ	シャンパンなら饮めます
カズマさん……いおりのこと、どう思ってる?	良いお客だと思っている
いおりね、いつも男の人に闻いちゃう	いおりの旦那です
カズマさん、今年のクリスマスは、お店?	彼女次第ですね
いおり、お寿司が大好きなのね。	カッパ巻き

问题	回答
カズマさんって、色恋营业はしないみたいね。	どちらも关系ありません
いおりね、キャバ娘やってて……	俺の接客は不满ですか?
カズマさんって、浮气したことある?	时と场合によりますね
いおりね、キャバやってるって话したと思うけど	营业でなければうれしいですが
カズマさんって、お休みの日は何してるの?	友达と一绪ですね
いおりね、寝るときは、いつも、ネグリジェ	その日によりますね
カズマさんって、女の人のどういった仕草が好き?	人によりますね
カズマさん、いおりね、そろそろ结婚したいな~	今のままでは无理ですね
カズマさんって、どんな车が好き?	真っ赤なスポーツカー
カズマさんの初恋っていくつのときなの?	觉えてないな
最近、夜食ばっかでちょっと太ってきちゃった	限度によりますね
カズマさん、びっくりさせちゃってごめんね!	そうやってコロコロ变えるんですか?
见て见て~。こないだ会った时とどこが	气にならないかな
この前、群马の实家から、田舍に归って来い!	素直に归った方がいい
この前、カリスマ美容师に	ショートの子が好きだな
电车乘ってたら、中年のサラリーマンに	妄想被害も甚だしいですよ
いおりさん…のど乾きませんか?	俺への想いを照明してください
あー、无性にのど乾きますね。	もっと2人の亲睦を深めましょう

客人：たまお 营业额：40 万日元

问题	回答
あなたいい体してるわね。	俺が优しく包み込みますよ
今付き合ってる人はいるの	契约なんて必要ありません
女の价值はどこで决まると思う	色々な意味での相性ですかね
あなたがもし、私をデートに连れて行ってくれるなら	ホテルのスイートルーム
笑颜がステキねー。	じゃあ代わりに俺と付き合いませんか?
今、私が、100万、ここに	俺の热い抱拥ですね
今度、年末に私の会社の30周年	恋人でいいじゃないですか
最近、韩流ドラマが人气ですけど	今回は气付かず素通り
趣味は何ですの?	ゴルフです
カズマさんのために、今度、舞台のチケットを	VIPルームは最高ですね
カズマさんは、无口で硬派なホストやね。	それでは口说けませんよ
本当は私のこと、丑いババアと	泪は似合いませんよ
私が体ひとつで、ここまで成功した	男を骨抜きにするテクニックです
私はねぇ、气に入ったホストには小遣いを	それなら俺を指名し续けてください
私と一晚付きあうとしたら	サービスの内容によります
私はね、この岁になっても、まだ独身を	男を见る目がありますね
この前、家に强盗が入りましてな。	无地で何よりです
私は、贮金は嫌いですわ。	店出た后も满足させます
いつも气に入ったホストがいると	运命は自分で切り开くものですよね
たまおさんって、お年を召されても	ムダ毛の处理です
若いころは相当モテたでしょう?	俺もプロポーズできますか?
たまおさん、のど乾きませんか?	ゴールドがお似合いですよ
そろそろボトル入れませんか?	2人で乾杯しましょうよ

客人：鲇美ママ 营业额：300 万日元

问题	回答
もし生まれ变わったとしたら	田舍の渔师ですね
最近、すごく欲しいものが	时间ですか?
私たちのこの仕事って	精神的に疲れますね
耻ずかしい话なんだけど	鲇美ママらしいですね
カズマさんがホストになったきっかけは何?	单なる偶然です
この仕事して、何か学んだことって	场の空气の读み方
カズマさんって、趣味は何?	いまやってるホストですね
カズマさんって、好きになった人に	あっさり手を切る
ペットは何か饲ってる?	それは鲇美ママだからですよ
カズマさんの好きな女性のタイプってどんな人	鲇美ママのように素直な人
私のチャームポイントってどこだと思う?	キレイにまとまった发ですか?
私を1人の女としてみたら	押しに弱い女だとおもいます
银座のクラブは、永久指名なのは知ってる?	それはホストも同じですね
…ここだけの话だけどね、私ね、ママやってて…	后悔は谁にでもありますよね
この前、お店のホステスの子と大ケンカしちゃって	冲突は谁にもありますよ
私、银座のお店でママやらせてもらってるんだけど	そんなことではダメですよ
私、この岁で、色んなお店でママやらせてもらって	それならすぐに出来ますよ
お休みの日は、车でドライブ	どんな车乘ってるんですか?
小さいころ、两亲が蒸发しちゃったの。	心の据り所が欲しいですよね
私ね、ホステスになってから、いつか必ずママに	でもこれから苦劳は续きますね
私ね、见た目が若いでしょ?	たしかにママには见えません
鲇美ママ、なんかノド乾きませんか?	ゴールドお愿いします!
この胜负、俺に胜たせてください。	お愿いします

完成鲇美ママ的剧情后，会有两场战斗。第一场就是在店门口，对タカヤ。获胜后如月打来电话，前往シェラック，和タカヤ的老爸再打一次。

夜店マリエッタ的经营

进入第五章后，来到夜店マリエッタ门口，帮助老板打跑流氓，然后桐生就要做一段时间的代理老板来经营マリエッタ。

经营マリエッタ分为几个阶段：

1. 到剧场前广场，说服兰加入マリエッタ做夜店娘。

2. 更改店铺内的装修、和夜店娘们交谈，以此来提高营业收入。

3. 不断累积营业收入，并将所有夜店娘的好感度冲到 80& 以上。(注 1)

4. 发生夜店娘吵架的剧情，前往奢侈品店ル・マルシエ购买一条围巾送给夜店娘。

5. 店铺由小扩张到中。

6. 重新设定店内装饰。

7. 夜店娘リカ辞职。

8. 发生黑社会找茬事件，需战斗。

9. 前往チャンピオン街和中道通り，说服まゆ、あきら和花子三位女性入店。

10. 营业收入超过 500 万，并且“客超多”后会发生侍应生アキラ捐款潜逃事件，前往中道通り里的小巷，看到アキラ正在被小混混们勒索。战斗胜利后取回 500 万。

11. 店铺由中扩张到大。

12. 重新设定店内装饰。

13. 到千两通り邀请さくら和蓝两位女性入店。

14. 头牌被挖角。

15. 前往位于すっぽん通り的夜店“リリス”，把他们的头牌百合挖过来。

16. 重新设定店内装饰。

17. 接到经理的紧急电话后赶回店内，与リリス的老板战斗。

18. マリエッタ关店。

19. 经过一段时间后，マリエッタ重新开店。

(注1：离开マリエッタ约3分钟后就会接到经理打来的电话，特殊事件的电话要在10分钟后才会打来。)

经营夜店需要同时照顾到店内的装修和夜店娘们的心情，任何一项太低的话都无法令剧情有进展，只会停留在原地不动。下面就将各阶段店铺装修的最佳选择以及各位夜店娘提升心情的方式列出来供大家参考。

内容	店铺初期	店铺中期	店铺后期
セット料金	8千圆~1万圆	8千圆~1万圆	1万5千圆~3万圆
メニュー	万人向け	重役向け	VIP向け
ソファ	本革ソファ(白)	本革ソファ(黑)	スネークソファ
テーブル	大理石テーブル(白)	ビンテージテーブル	モダンテーブル
照明	アンティーク	ビンテージ	ヨーロピアン
壁纸	黑	コジック	ゴールド
观叶植物	—	ベンジャミン	カスミソウ
绘画	田舍の风景画	幻想の绘	湖畔の绘
床	アニマル	ローズ	タイル(白)

夜店娘心情变化(○=增加、▲=无变化、×=减少)					
姓名	行为	客多	客普通	客少	客超少
ちなつ	ほめる	○	○	▲	×
	说教	×	×	▲	○
美保	ほめる	○	○	○	▲
	说教	×	×	×	×
リカ	ほめる	▲	▲	▲	×
	说教	○	○	○	▲
兰	ほめる	○	▲	▲	○
	说教	×	○	▲	×
あきら	ほめる	▲	▲	▲	▲
	说教	○	○	○	×
まゆ	ほめる	○	○	○	×
	说教	×	▲	×	×
花子	ほめる	▲	○	▲	×
	说教	▲	▲	○	○
さくら	ほめる	×	×	○	○
	说教	○	▲	×	×
蓝	ほめる	○	○	○	▲
	说教	×	×	×	×

除了上述用褒奖或说教的形式可以增加夜店娘的心情指数外，送礼物和给红包同样可以提升。礼物推荐购买奢侈品店ル・マルシエ的围巾，一条可增加大约 1/3 的量，红包每次都要给 10 万，不到万不得已不推荐使用。

地下斗技场指南

地下斗技场总计有 51 位对手，每场比赛会有三人登场，每次胜利可回复 30% 的体力。不少对手实力都很强，而且不同的赛事也会有多种限制规则，因此建议玩家等到最后一章能力全部升满之后再来挑战会轻松一些。

根据规则的不同，赛事可分为 13 种，有些赛事是要满足特定条件才会出现的，详情如下：

赛事名	各大赛事优胜回数	备注
ⒶマキシマムGP	B～F全部5回胜利	总获胜率70%以上
ⒷマグナムフオースGP	C3回胜利	心技体LV.8以上、总获胜率70%以上
Ⓒハイパ—GP	D～M全部1回胜利	—
Ⓓスペシャルガ	F3回胜利	—
Ⓔスコルピオン GP	F～M全部1回胜利	总获胜率70%以上
Ⓕ野武士GP	G和I2回胜利	总获胜率70%以上
Ⓖベアナックル GP	—	—
Ⓗビ—ストSマッチ	—	总获胜率60%以上
Ⓘラスティネイル GP	J、K、L3回胜利	—
Ⓙバ—ニングGP	K3回胜利	—
Ⓚライトニング GP	—	—
Ⓛストリ—トファイトGP	—	—
Ⓜエキシビション T	—	—

51 名对手也并不是打 17 场就会全部出现，基本所有的赛事都要反复地打上数遍乃是十几遍才能刷出全部对手的名单。有些对手的出现还要先满足特殊条件。

编号 番号	姓名 出场者名	出场赛事 出场GP	备注 出场条件
1	山冈明	A	总获胜率80%以上、习得除“喧哗神の心得”和“究极の极み”外的全部技能、击败其余50名选手
2	古牧宗太郎	A	总获胜率90%以上、A2回胜利、击败除山冈明以外的其余对手
3	ザ・ディアブロ	A、H	—
4	上山练次	F	总获胜率90%以上、习得“KALIの极み”和“トンフア—の极み”
5	不知火	H	—
6	柳雅夫	A、D、J	A不需要任何条件，D和J需要先在A中击败过柳雅夫才会出现
7	河内元匠	B	在任务116中习得“河内流解き投げ”
8	Mr.ヨウ	D、E	完成任务115、击败イエン・タイロン
9	クオン・チョルス	C、D、E	—
10	サイクロプス大场	B、I	完成任务047
11	エミリオ・ロ—ザ	A、C、G	C要先在A中击败エミリオ・ロ—ザオ会出现；G要先击败アレクサンドル・イヴァノフ，并且G要获胜3次
12	デビル辻	L	—
13	マ—カス・ゼフア—ル	F	击破真岛吾郎后出现
14	月光	H	—
15	ハデス西泽	B、I	—
16	真岛吾朗	F、L	L要2周目后才会出现
17	ドン・カルパッチョ	B、E、I、J、L	L需要在M获胜10次之后才会出现，B、E、I、J则需要先在L中打倒ドン・カルパッチョ
18	室井清	A、B、C、E	击败クォン・チョルス后出现
19	真崎ユキオ	C、D、G、K	完成任务079
20	加山稔	D、I、J、K、L	总经验值5万以上
21	アントニオ・ペタス	C、D	习得“古牧流虎落とし”之后
22	モナム—ル小宫山	D、J、M'—	
23	アレクサンドル・イヴァノフ	E、G	—
24	マックス与那岭	B、D、G	—
25	ロブソン・カエタノ・ダ・シウバ	F	—
26	ゲ—リ—・バスタ—・ホ—ムズ	B	—
27	ピョ—トル・カラシニコフ	E、M	—
28	マッハ大谷	C、E、K	—
29	カ—ル・フアン・デル・ロ—エン	D、E、J	—
30	デッドボ—イ	I、M	街头混混战超过50次
31	ダンディ杉野	I、L	—
32	藤冈和仁	I、K	—
33	グランシェフ张	F	—
34	前田孝之	J、M	—
35	ダニエル・フェルドマン	D、I、K	—
36	アンディ的场	C、G	—
37	ア—メド・ザヤド	E、G	—
38	コンドル水泽	D、G	—
39	刈田孝三	C、E、M	—
40	富山小次郎	J、K	—
41	三代目山崎组长	I、M	—
42	イエン・タイロン	D、K、M	—
43	韭山辰夫	G、M	—
44	ロバ—ト木村	G、M	—
45	角山健三	J、M	—
46	テリ—坂田	L、M	—
47	マンモス辰	K、M	—
48	スリの末吉	M	和龙宫城1楼的スリの末吉对话后出现
49	ジャックジェラ—ル	E、I、M	—
50	今泉翔	M	—
51	ホ—ムラン健	F、L	—

奖杯解说

プラチナトロフィ— 白金

取得条件： 杀取得游戏中的全部奖杯

ボス 01 击破 铜杯

取得条件： 打倒第一章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 02 击破 铜杯

取得条件： 打倒第三章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 03 击破 铜杯

取得条件： 打倒第五章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 04 击破 铜杯

取得条件： 打倒第八章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 05 击破 铜杯

取得条件： 打倒第九章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 06 击破 铜杯

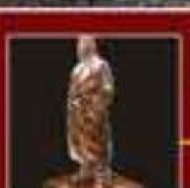
取得条件： 打倒第十二章的BOSS

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 07 击破 铜杯

取得条件： 倒第十六章的BOSS–1

奖杯说明： 流程奖杯。


ボス 08 击破 铜杯

取得条件： 打倒第十六章的BOSS–2

奖杯说明： 流程奖杯。

ボス 09 击破 铜杯

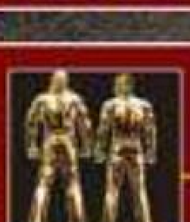
取得条件： 打倒第十六章的BOSS–3

奖杯说明： 流程奖杯。

感谢 – スタッフ一同 – 铜杯

取得条件： 倒第十六章的BOSS–1

奖杯说明： 任意难度通关


真の终わりへ 金杯

取得条件： EX–HARD难度通关

奖杯说明： 流程奖杯。

サブストーリー—4
铜杯

取得条件：完成4个分支任务

奖杯说明：详情可见上文“分支任务”的部分。

サブストーリー—40
铜杯

取得条件：完成40个分支任务

奖杯说明：详情可见上文“分支任务”的部分。

サブストーリー—80
银杯

取得条件：完成80个分支任务

奖杯说明：详情可见上文“分支任务”的部分。

Mr. ホスト!
铜杯

取得条件：完成任务029

奖杯说明：详情可见牛郎店アダム攻略。

凄腕经营者
铜杯

取得条件：完成任务042

奖杯说明：详情可见夜店マリエッタ的经营。

亚门一族击破
金杯

取得条件：完成任务117～120

奖杯说明：详情可见上文“分支任务”的部分。

基本を学びマスター
铜杯

取得条件：完成基础教学

奖杯说明：流程奖杯。

百人斩り
铜杯

取得条件：打倒100个敌人

奖杯说明：基本只要遇到敌人就战斗的话，这个杯是必定会拿到的。

一网打尽
铜杯

取得条件：同时打倒三个敌人

奖杯说明：这个杯可以在第三章从近江连合本部逃走时做出来，在二楼的平台处，会出现按键提示跳到吊灯上，再连打△和□就能让吊灯坠落干掉下面的全部敌人

神室町无双
银杯

取得条件：无伤连续打倒25人

奖杯说明：这个杯建议在游戏初期杂兵血量不高时来做，会比较容易。如果错过了初期，那么也可以反复挑战“任务051 古牧の修行～复数人组み手编～”。这个任务中的敌人只会防御不会攻击，连打数场也可以解开奖杯。

神室町喧哗マスター
铜杯

取得条件：打倒遭遇战的BOSS

奖杯说明：在与小混混战斗过一定次数之后，街道的各个地方就会刷新出BOSS级别的敌人，打倒他们可入手好的道具。(参考下面列表)

名字	场所	获得道具
神室町		
ダイナマイト王	公园前通り	100ポンドマイボウル
村雨光司	ピンク通り北	妖刀闪月
スカイ五岛	桃源乡前	10万圆
ゴールデン木田	チャンピオン街南东方	不动明王のベルト
舞岛ワタル	中道通り里	30万圆
ロカビリー泽田	剧场北	オーガナックル
谜の刺客	ピンク通り入り口	ハイテクレガース
ユンボ大ちゃん	リエッタ前面的路	神树の木刀
ゴッド柄泽	泰平通り西	开运の数珠
苍天堀		
ギャモラ板仓	岩桥北側	5万圆
ブラッディ濑山	岩桥侧	韦驮天水
阿川幸作	夜游び道场前面	15万圆
毗沙门桥の三吉	毗沙门桥	30万圆
谜の刺客(2)	招福町南	サウスポーブレス
ライダース大泽	川沿い北侧	妖刀阿修罗
地藏すじのゲン	苍天堀西	龙の铁拳
新星町		
マフィア板桥	停车场南侧十字路口	战国锁かたびら

驱け出しチャンピオン
铜杯

取得条件：斗技场初获胜

传说のチャンピオン
金杯

取得条件：斗技场全部赛事获胜

奖杯说明：这个杯只要求把全部13个赛事打一遍就行，不要求全对手出现。

最强の男
铜杯

取得条件：心技体全部升到LV.10

奖杯说明：获得经验的途径有四种：与敌人战斗（使用喧哗奥义解决对手以及破坏武器都有经验值加成）、完成分支任务、吃饭、喝酒、使用特殊道具（白灵水等）。

ヒートアクション・マスター
铜杯

取得条件：使用喧哗奥义结束50场战斗

奖杯说明：多在杂兵战中使用喧哗奥义即可。

不法投弃
铜杯

取得条件：将敌人丢进苍天堀河中

奖杯说明：在苍天堀河边与敌人战斗时抓住敌人后拉到河边，再按△将其丢进河里。

デストロイヤー
铜杯

取得条件：破坏100把武器

奖杯说明：杂兵战时多利用周围的道具即可。

技の求道者
铜杯

取得条件：习得20种技能（能力强化除外）

奖杯说明：见文最后的说明。

免许皆传
银杯

取得条件：习得全部古牧技能

奖杯说明：见文最后的说明。

关东美食家
铜杯

取得条件：关东所有饭店和酒吧各吃（喝）一次

奖杯说明：这些饮食店只要吃一次就可以，不要求全部商品都吃过。关东地区比较容易遗漏的是バンタム这家酒吧，第七章结束之后就可以来喝酒了。

关西美食家
铜杯

取得条件：关西所有饭店和酒吧各吃（喝）一次

KANTO ロッカー
铜杯

取得条件：开启5个关东的储物柜

奖杯说明：虽然关系关东的储物柜各有50个，但这两个奖杯都只要打开5个就可以，所以非常容易。看到地面上有闪光就拣钥匙，5个绝对不成问题。

KANSAI ロッカー
铜杯

取得条件：开启5个关西的储物柜

奖杯说明：同上。

脱兔が如く
铜杯

取得条件：摆脱战斗15次

奖杯说明：从小混混身边跑过，切换场景后就可以摆脱战斗。

步く银行
银杯

取得条件：持有金钱超过1000万

奖杯说明：任务088～091可以入手500万日元，拿这笔钱去地下欢乐街的赌场玩转盘游戏，最高可赌1万筹码（100万日元），选择红or黑数字来下注，中奖率为50%。输掉的话就读档重来。赚够筹码之后到柜台换取金の皿，再把金の皿拿到质屋卖掉，很快就能攒够1000万日元了。

ボールゲーマー
铜杯

取得条件：摆高尔夫、保龄球、棒球各玩三次

スマートギャンブラー
铜杯

取得条件：龙宫城2F和4F的所有赌博项目各玩一次

奖杯说明：2楼是转盘、21点和百家乐，4楼是丁半博。

神室町暴走王
铜杯

取得条件：撞倒50个路人

奖杯说明：从正前方和正后方比较容易撞到路人。

クラブセガデビュー
铜杯

取得条件：夹娃娃机、YF6各玩三次

头脑派!
铜杯

取得条件：将棋、麻将各赢一场

奖杯说明：将棋游戏可以下载一个将棋模拟器来玩，麻将的话最好能懂一些基本规则才容易赢。

监赏派!
铜杯

取得条件：去过フュージョン和エイジア

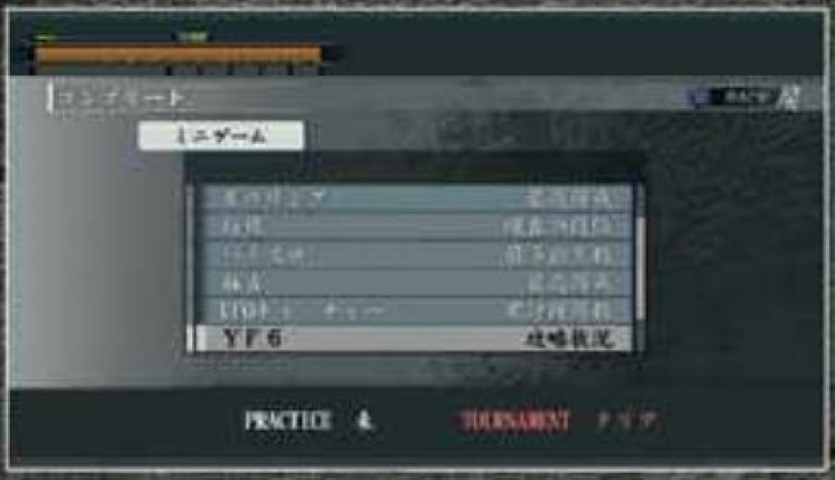
グレイト・ギャンブラー
银杯

取得条件：在百家乐、转盘、21点中总计获得10000枚筹码

奖杯说明：这个杯在做“歩く银行”这个杯时就能一同解开。

プロゲーマー
铜杯

取得条件：赢得YF6的巡回赛、夹起20个娃娃



ボイルド・ターキー
铜杯

取得条件：保龄球连续打出三次全中

奖杯说明：选择14号球，向左移动三步，按照图示蓄力和角度丢出保龄球（L1要按到底）就有很高概率可全中。

ホールインワン！
铜杯

取得条件：高尔夫球取得一杆进洞

奖杯说明：选择最简单的难度，向左偏斜2.7度，蓄力39%，击球点在正中央，就可以打进正前方的洞中。

おとなの阶段
铜杯

取得条件：完成一个夜店娘剧情

奖杯说明：详情见上文夜店娘攻略。

ジゴロマスター
银杯

取得条件：完成全部夜店娘剧情

奖杯说明：详情见上文夜店娘攻略。

グッドコーディネート
铜杯

取得条件：受欢迎度达到最大

奖杯说明：同时佩戴上贈り物のスーツ（完成任务042后获得）+カリスマリング（龙宫城4楼东南侧捡到储物柜43号钥匙，开启储物柜获得）+モテモテ腕轮（质屋えびすや花29800日元购入）

桐生技能一览

素手攻击

名称	习得时机
ラッシュコンボ	—
フロントキック	—
スラムブロウ	—
ボディブロウ	—
アッパーカット	—
フィニッシュキック	—
反转攻击	—
バックキック	技LV.2
チャージキック	技LV.3
ドロップキック	技LV.4
ハンマーフック	技LV.8
ライズキック	技LV.9
ダウンリバーサル	技LV.10
莲家闪气掌	完成任务115后获得
古牧流捌き讨ち	技LV.5
古牧流虎落とし	打通第12章并且技达到LV.9后，去新星町的针灸店选择“冒险コース”

武器攻击

名称	习得时机
片手武器攻击	—
片手武器攻击	—
两手轻量武器攻击	—
两手武器攻击	—
棒状の武器攻击	—
日本刀攻击	—
ポール武器攻击	—
メリケンサック攻击	—
スプレー攻击	—
爆发武器攻击	—
铳击	—
武器投げ	—
バットスイング	在吉田バッティングセンター玩三次后习得
ゴルフスイング	在横堀ゴルフセンター玩三次后习得
トンファー	做完任务081后找商人购买录影带《カンフーマスター》，然后去フュージョン欣赏
カリ・スティック	做完任务081后找商人购买录音带《フィリピンの秘法》，然后去フュージョン欣赏
莲家操棒术	完成任务075后获得

心得

名称	习得时机
挑发	—
朱雀の气位	心LV.2
白虎の气位	心LV.3
玄武の气位	心LV.5
青龙の气位	心LV.8
黄龙の气位	心LV.10
刚体の心得	心LV.3
真・刚体の心得	心LV.7
莲家硬体术	完成任务114后获得
斗鬼の心得	心LV.6
斗神の心得	心LV.9
喧哗神の心得	获得全部喧哗奥义

つかみ技

名称	习得时机
背负い投げ	—
ホールドコンボ	—
ホールドフィニッシュ	—
つかみ反转攻击	—
つかまれ反转击	—
脚つかみ	心LV.5
フィニッシュホールド	技LV.7
河内流解き投げ	完成任务114后获得
古牧流受け流し	在地下斗技场打倒古牧之后前往新星町的针灸院选择“冒险コース”习得

ヒートアクション

名称	习得时机
地击の极み	—
武器の极み	—
超・追讨ちの极み	—
追讨ちの极み	心LV.4
追い込みの极み	心LV.6
バットの极み	完成任务033后获得
ゴルフの极み	完成任务015后获得
ボウルの极み	完成任务031后获得
トンファーの极み	做完任务081后找商人购买录音带《カンフーマスター》，然后去フュージョン欣赏
KALIの极み	做完任务081后找商人购买录音带《フィリピンの秘法》，然后去フュージョン欣赏
莲家棒术の极み	完成任务075后获得
投げ溃しの极み	完成任务045后获得
怪力の极み	完成任务046后获得
刚力の极み	完成任务047后获得
古牧流无手返し	任务051中获得
古牧流火绳封じ	任务053中获得
究极の极み	完成任务120后获得

防御技

名称	习得时机
ガード	—
スウェイ	—
振りほどき	—
ダウン复归	—
ロングスウエイ	体LV.8
キャンセルスウエイ	到ビーム购买录影带《スペースニンジャマン3》，然后去フュージョン欣赏
古牧流猫返り	调查站在ことぶき药局后面小巷中的野猫，然后到新星町的针灸院选择“冒险コース”习得
古牧流弾き返し	完成任务044并且体达到LV.8后，到新星町的针灸院选择“冒险コース”习得
リガード	技LV.6
铁腕ガード	技LV.8
莲家金刚壁	体LV.10并完成任务115

基础能力

名称	习得时机
构える	—
敌をつかむ	—
武器をつかむ	—
武器をつかむ	—
カメラ回转	—
クイックスタンドⅠ	体LV.5
クイックスタンドⅡ	体LV.9
エスケープ グレードⅠ	体LV.7
エスケープ グレードⅡ	体LV.9
投げ威力增加	体LV.3
投げ巻き込み威力强化	体LV.7
体力强化	体LV上升时
ヒートゲージ强化1	在关西的苍天堀大道西侧靠近出租车的地方拾取到22号储物柜的钥匙，开柜获得《东城真ケンカ奥义DVD》，然后去フュージョン欣赏
ヒートゲージ强化2	在关东秦平通り东侧拾取到10号储物柜钥匙，开柜获得《サムライのDVD》，然后去フュージョン欣赏
ヒートゲージ强化3	前往位于千两通り的按摩店ラブインハート接受按摩，不睡着的情况下可习得
ヒートゲージ强化4	打通YF6后习得

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

苍天堀
01 鹤桥风月
02 グランド
03 白蛇ラーメン
04 ステイル
05 オースミ药局
06 サンライズ
07 横堀ゴルフセンター
08 つぼらや
09 CLUB SEGA 苍天堀店
10 街头大屏幕
11 Mストア 苍天堀店
12 まぐたこ
13 武器屋 辰
14 绿山ビル
15 神味庵
16 ドン・キホーテ 苍天堀店
17 夜游び道场
18 ル・マルシェ 苍天堀店
19 えびすや 苍天堀店
20 リーチ楼
21 スナック葵
22 PRIME
23 苍天堀企画
24 ガンダーラ

新星町
01 通天阁
02 桂马
03 露天将棋屋
04 よって屋
05 よつば针灸院
06 绿色福神像
07 Mストア 新星町店
08 つぼらや本店
09 大福神像

神室町
01 ADAM
02 福间殿
03 地下斗技场
04 Mストア 神室町店
05 吉田バッティングセンター
06 龙宫城
07 ルン（龙宫城1F）
08 赌场（龙宫城2F）
09 将棋部屋（龙宫城4F）
10 龙宫城 武器屋（龙宫城5F）
11 MEB
12 JEWEL
13 韩来
14 赛の河原
15 天野ビル
17 デボラ
18 CLUB SEGA 剧场前店
19 ミレニアムタワー
20 バンタム
21 ビーム
22 里武器屋（ビーム店内）
23 Be My Baby
24 フュージョン
25 亚天使
26 シエラック
27 マツハボウル
28 ボルケーノ
29 柄本诊疗所
30 松屋 天下一通り店
31 ジェラートショップ
32 松屋 泰平通り店
33 桃源乡
34 空地
35 ポッポ 天下一通り店
36 武器录影带商人 上山
37 カフェセントラル
38 スマイルバーガー
39 个人情报事务所
40 ポッポ 中道通り里店
41 ことぶき药局
42 エイジア
43 九州一番星
44 ラブインハート
45 セレナ
46 スターダスト
47 吃茶アルプス
48 CLUB SEGA 中道通り店
49 えびすや 神室町
50 六兰庄
51 花形ビル、スリ团アジト
52 SHINE
53 寿司吟
54 ドン・キホーテ 神室町
55 ポッポ 昭和通り店
56 ル・マルシェ 神室町店

TALES OF XILLIA 2

テイルズ オブ エクシリア2

“《传说》系列”自诞生的17年来，每一作都在变化中为我们带来无数感动。本作虽然是《无尽传说》的续集，但故事由新的主角来演绎。而我们熟悉的角色还会尽数登场，还让前作不能使用的角色参战，弥补了一些遗憾。本作的主题被定义为“以选择编织未来的RPG”，玩家在游戏中将会遇到无数的选择，从剧情推进的细节到最后的结局都能由玩家决定，给人带来了前所未有的代入感。

无尽传说2		NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ エクシリア2		日版
	2012年11月1日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 宇宙人、莱雅　美编 心の永恒

系统详解

操作指南（非战斗）

按键	功能	按键	功能
○	对话 / 确定	×	取消 / 走路时减速
□	打开迷你地图	△	打开菜单
L1	重置视角 / 选择	R1	显示目的地 / 选择
L2	开启还债页面	R2	加速跑
L3	快捷菜单	R3	打开大地图
Start	暂停	Select	启动 Skit
左摇杆 / 十字键	走路 / 选择	右摇杆	调整视角

操作指南（战斗）

按键	功能	按键	功能
○	普通攻击	×	术技攻击
□	防御 /+ ↓为魔法防御	△	打开菜单
L1+ 方向键	切换操作角色	R1	确认敌人情报 / 切换敌人
L2+ 左摇杆	战场内自由移动	R2	发动共鸣术技 & 秘奥义
L3+R3	进入骸壳模式	L1+R1/R2	切换武器
L3	挑衅 / 提坡切换	L1+ ○ + 左右摇杆	侧面闪避
L1+ ○ + 上下摇杆	重攻击	L1+ ○	挑空攻击
Start	暂停	Select	切换操作模式
左摇杆	移动	右摇杆	术技操作

AC和TP

本作的战斗系统和前作一样，采用 AC 和 TP 相结合的战斗方式。

无论是通常攻击还是术技攻击，不管是使用任何攻击形式所消费的 AC 值都只有 1，而进行移动或防御的时候是不消耗 AC 值的，回避和推进会消费 AC，不过可以通过装备特定的 Skill 来实现连续回避 AC 无消费。被消费的 AC 值会在攻击后瞬间回复。按住 L2 键在战场上自由移动时也会消耗 AC，后期可以通过 Skill 来取消 AC 的消耗。

使用武身技和精灵术会消耗 TP，TP 的回复只能通过普通攻击和药品来进行，部分 Skill 也能提高 TP 的回复速度。

术技

只要把术技登陆到术技槽里就能够通过 × 键 + 左摇杆（上下左右）和右摇杆（上下左右）来发动术技，游戏一开始能够登陆的术技槽只有八个，后期可以扩展到十六个，发动方法是 L1+ × + 左摇杆（上下左右）和 L1+ 右摇杆（上下左右）。在战斗里使用△键呼出菜单时也能够进行设定。右摇杆的术技不仅能够装备操作角色本人的术技，还能够装备其他角色的术技来发动号令。技与技之间的连携只要在 AC 不为 0 的情况下都不会中断，前提是结束动作的硬直别太大。

术分为攻击型、辅助型、回复型三种，蜜拉、缪泽和罗恩主要是攻击型，艾丽泽是恢复型，蕾娅是辅助型。这次加入了术技连携次数越多咏唱时间越短的 Skill，到后期术士型的角色基本上都能够实现初级术和中级术的瞬间咏唱。

术技的使用次数越多，TP 消耗就越少，随着使用次数的增加还能加强术技的伤害输出或者增加术技的攻击效果。使用次数的追加术技效果与觉醒宝珠系统里习得的术技效果并不冲突。

关于术技特别要注意的是蜜拉的魔技和艾尔文的蓄力，在前作里使用右摇杆来发动两人的术技时不能实现咏唱精灵术和蓄力，在本作里这点得到了改善。在使用右摇杆发动蜜拉的精灵术时只要一直推着右摇杆就能使魔技变成精灵术，艾尔文的蓄力亦是如此。

弱点属性连携

怪物在非钢体状态下受到弱点属性的攻击时，身上会出现一个圆圈，并且画面左边会出现“Weak Hit”的字样同时下方有一个计时槽，此时就陷入了被弱点属性连携的状态。连携状态的计时槽结束前，怪物对任何属性的攻击都没有耐性，原本吸收的属性也不会吸收。此时，玩家如果用不同属性的招式攻击怪物能积蓄连携数，并且令计时槽重新计时，并且槽下方的伤害倍率会增加。游戏中物理、魔法属性一共有 9 种，换言之弱点属性连携可以达到 9 连携，此时伤害倍率也是最高的，结合共鸣术技或者秘奥义可以对怪物给予重创。

值得一提的是，石化状态或者蜜拉的掩护技束缚可以让计时槽暂停，利用这两点可以更有效地叠加伤害倍率。

弱点属性连携数与对应伤害倍率（仅作参考）

连携数	难易度				
	イージー	ノーマル	セカンド	ハード	アンノウン
1	150%				
2	157%	160%	165%	175%	190%
3	164%	170%	180%	220%	230%
4	171%	180%	195%	225%	270%
5	178%	190%	210%	250%	310%
6	185%	200%	225%	275%	350%
7	192%	210%	240%	300%	390%
8	199%	220%	255%	325%	430%
9	234%	270%	330%	450%	630%

* 弱点属性连携的连携数不会直接显示出来，但是能通过这个倍率来判断，对完成相关称号非常重要。

アイテム

本作的道具系统和前作大致相同，在 NEW 里可以查看新获得的道具，然后依次有消耗品道具、武器、体防具、头部防具、装饰品、料理、素材、重要物品、DLC 等。

需要提醒的是下载 DLC 需要在 DLC 栏里打开之后才能使用。

通过迷宫探险或商店就能够购入回复道具。在战斗中使用道具时能够进行详细的设定，在 HP/TP 只剩下 30% 或 60% 时使用哪个道具，在还剩几个时停止使用等。

一周目的道具上限（非素材类）为 15，二周目时可以通过 Grade 商店增加到 30 或 99。

装备

在装备页面可以改变角色的武器和体防具、头部防具，武器和防具大部分能够通过商店购买或特注获得。主角路特加同时能够装备锤子、双剑、双枪三种武器，所以要同时设置三种，往下拉可以进行换装和饰品的设置。

换装和饰品编辑

《无尽传说》的最出彩的特色之一就是换装系统和饰品编辑系统，在装备页面下面能够进行详细的设定。前三个是头部饰品和是身体部件，第四个是发型，第五个是换装。本作里有很丰富换装和大量饰品，除了发型和服装之外，包括头部饰品在内的小饰品都能够进行各种编辑，例如改变颜色、改变大小、更改佩戴位置等，有时会出现意想不到的效果。

除此之外还能够换装成非队伍成员的其他角色，例如伊巴尔、四象刃等。需要提醒的是通关后准备开始下周目之前最好把各角色的这类换装换成角色本身的服装，否则在继承换装和饰品的情况下进入下一周目时各角色登场就会保持着上一周目的换装不变，如果很不巧换装成其他角色你会发现你的《无尽传说 2》序盘就像变了个游戏似的……

觉醒宝珠和Skill

各角色能够通过战斗来获得各种能力的道具。除了部分术技、Skill 可以通过升级或者提升角色亲密度来获得之外，其他大部分都是通过觉醒宝珠来获得。各角色的觉醒宝珠通过吸收地水火风光暗六种属性的属性能源来进行成长。

装备特定的环珠就能够吸收特定属性的属性能源，同一属性的环珠分有不同的级别，等级越高能够吸收的能源就越多，同时还有多属性环珠。属性能源的吸收是自动进行的，通过战斗或探索地图获得的能源核被环珠自动吸收，当达到所需的属性能源数时，便会自动习得术技或 Skill。除了习得术技之外觉醒宝珠还能够进行术技强化，这个强化和术技使用次数的强化是分开的，例如可以提升攻击力、增加敌人气绝机率等。

而 Skill 的种类和前作一样，Skill 的作用主要是加强各种效果或减少消耗。Skill 能够通过升级、培养觉醒宝珠、提升亲密度来习得，而装备 Skill 所需要的 SP 点数则只能在习得一个 Skill 时获得装备该 Skill 所需的一半 SP 点数。除此之外还有通过打倒特定数量的特定魔物，从而增加特定角色的 SP 上限，每个角色对应的魔物都是固定的，在魔物图鉴里可以进行查看。

ステ-タス

和前作不同，角色的能力成长数值不再是被宝珠限制着，不过作用没有变化。通过升级、装备 Skill 和武器效果能够增加数值。

・**腕力**：影响物理攻击力，能够让破防变得简单

・**体力**：影响防御力，让自己被破防变得困难

・**知性**：影响魔法攻击力，能够让敌人的状态变化成功率上升

・**精神**：影响魔法防御力，让自己的状态变化变得困难

・**敏捷**：影响战斗时的移动速度，同时也会影响一部分术技的威力

・**器用**：能够让会心一击或使敌人气绝的机率上升，同时也会影响一部分术技的威力

角色特性

每个角色都有自己的战斗特性，除了前作的六人之外，包括主角在内的三个新角色也有各自的特性。

角色	特性名称	特性效果
路特加	武器切换（Weapon shift）	路特加能够同时装备双剑、锤子、双枪这三种武器，在战斗中能够瞬间切换武器来进行战斗。L1+R1 能够切换到下一个武器，L1+R2 能够切换到上一个武器，武器的切换在空中和共鸣连携中也能够进行。而根据所用武器的不同，路特加所使用的术技也会有所改变。通过装备 Skill 可以改变武器的切换顺序。双剑的攻击速度高，移动速度快，不过攻击力低；双枪的射程广，属性技多，但是移动速度慢；锤子的攻击范围广，攻击力高，但是攻击速度慢。
艾尔文	蓄力（Charge）	在发动任意技之后按住 × 键或者推着装备了艾尔文本人术技的右摇杆不动，可以进入蓄力状态，所有的技都会变成蓄力技。发动之后蓄力自动解除，可以通过 Skill 来增加蓄力次数或缩短蓄力所需时间。部分武身技能够一边攻击一边蓄力。
蕾娅	活伸棍术	在恰当的时机回避敌人的攻击或在装备 Skill “フラッシュガ－ド”和“スティックプラス 2”进行及时防御时，手中的棍子会在一定时间内变长，攻击范围变得宽广。
艾丽泽	提坡切换（Switching Tipo）	通过 R3 键来切换两种战斗风格。提坡 on 模式时普攻会变成小光球，同时术攻提高，适合远距离作战。提坡 off 模式时普攻会变成直接用提坡来进行攻击，同时物攻提高，适合近距离作战。需要注意的是，自动模式下的提坡切换不会累计到特性称号的数据里。
罗恩	术后调律	使用精灵术之后能够对精灵术进行各种各样的操作，例如ファイアボ－ル连续按○键可以追加火球数目等。使用术后调律时所消耗的 TP 为原精灵术所需 TP 的一半。
裘德	集中回避	1V1 的最强特性之一。在敌人攻击时看准时机后退回避或突进，从而绕到敌人的身后，敌人在一定时间内敌人时处于无防备的硬直状态，可以自由地进行攻击。
蜜拉	魔技	短时间按下 × 键或右摇杆后，能够发动不需要咏唱的名为“魔技”的技能。长按 × 键或一直推住右摇杆即可使用精灵术。
凯亚斯	复仇者（Revenger）	1V1 的最强特性之二。在防御住敌人攻击后的约一秒的时间里，突进的动作就会变成强力的攻击。如果把握好时机进行防御的话攻击力就能提升到让杂鱼一击毙命的程度。能够通过 Skill 进行强化，同时 L1+ ○的强击也能受到特性的影响。
缪泽	强袭脱离（Leave Assault）	当缪泽被敌人攻击而陷入硬直时，使用突进或者回避时能够瞬间移动，并有一段时间的无敌状态。移动之后能够立即进行攻击连携。通过 Skill 强化之后，还能够有缩短咏唱时间、减少 TP 消费等效果。

共鸣系统

和前作一样的共鸣系统，利用十字键就能跟对应按键位置的队友进行共鸣，此时玩家操作的角色和进行共鸣的角色会有一根线连接起来。共鸣之后两位角色便会一起行动，队友的掩护技也要在共鸣状态下才能发挥效果。在共鸣状态下进行普通攻击的话能够和队友一起对敌人进行夹击，还能够使用帅气的共鸣术技，解除共鸣就按↑键。

共鸣时如果而再按一次相同方向的十字键就能够对该队友下达作战指示，例如让队友和玩家一起进行攻击，或者是让对方根据原 AI 设定的作战标准来行动等。默认作战指示也能够在“作战”页面进行设定。

共鸣术技

在共鸣状态下和队友一起连击或者发动掩护技时就能积累画面左边的共鸣槽，共鸣槽共有五格，当蓄满一格之后槽顶部的标志就会开始闪烁，这个状态下玩家发动完术技之后就会看到特殊提示，此时按下 R2，两位角色就能发动威力和效果兼备的共鸣术技。

共鸣术技的种类非常多，具体发动哪一招取决于玩家连接的是哪位角色，以及之前发动的术技是哪一招。举个例子，共鸣槽闪烁的状态下，路特加跟裘德共鸣使出“鸣时雨”，那么按下 R2 发动的共鸣术技就是“双霸连散”，如果使出“一迅”，共鸣术技便是“双碎迅”。但如果跟艾丽泽共鸣使出“一迅”，共鸣术技就会是“绝影”。共鸣术技具体使用方法可以在招式设定菜单中按下 R2 查看。

OVL 状态

在共鸣槽的五个阶段都积累完毕的情况下发动共鸣术技就会进入 OVL 状态，在 OVL 状态下，攻击之间不会有硬直，而且行动不会受到 AC 值的限制。OVL 状态会影响到共鸣对象，因此可以通过切换共鸣对象让不同的队友也会进入 OVL 状态。当然，如果队友发动了 OVL，玩家跟他共鸣之后也是能获得 OVL 效果的。不过笔者习惯会在“战术”菜单中，禁止所有人发动 OVL。这样就能自己把握使用时机了。

共鸣术技连携

共鸣槽蓄满进入 OVL 状态之后，发动完一次共鸣术技之后，如果马上输入其他术技的指令，两人就会紧接着继续使出共鸣术技（画面出现蓝色的“Link Arks Chain！”提示），这便是共鸣术技连携了，连携成功之后，OVL 槽会回复少量。开始连携后，如果继续输入不同共鸣术技的指令（本次连携中未使用过的共鸣术技组合），那么角色们还会继续进行共鸣术技连携。连携的过程中也可以切换共鸣对象，跟不同角色发动共鸣术技连携，直到 OVL 槽消耗完，或者所有共鸣术技组合都用过一次了。

秘奥义 & 共鸣秘奥义

单人秘奥义的发动方式是在习得秘奥义的前提下进入 OVL 状态并使用共鸣术技，在共鸣术技发动过程中，一直按住○键即可发动操作角色的秘奥义，一直按住 L1+ ○键即可发动共鸣对象的秘奥义。

除了单人秘奥义之外还有两人一起的共鸣秘奥义，共鸣秘奥义的发动前提是同时双方装备 Skill **スペシャル**（42 级可习得）和**スペシャルリンクア－ツ**（和队友亲密度达到九颗心）或**スペシャルX**（**ジュ－ド**和**ミラ**限定，72 级可习得）。在习得共鸣秘奥义的情况下使用发动秘奥义所需要的共鸣术技并按下 R2 键不放就能够发动秘奥义。到故事终盘时如果和**ジュ－ド**、**エリ－ゼ**、**ガイアス**、**レイア**的亲密度全满，就可以更改秘奥义的台词。

角色掩护技

在共鸣模式下，共鸣的对象会有各自各样的掩护技来援助玩家所操作的角色。

操作角色	掩护技名称	效果
路特加	镜像（Mirroring）	可以模仿所操作角色的掩护技，例如操作角色是罗恩的话，路特加的掩护技就是魔法防御，操作角色是裘德的话，路特加的掩护技就是回复。
蕾娅	道具偷取（Steal Item）	当敌人处于倒地状态时，蕾娅就能偷窃敌人身上的素材或道具。部分敌人（例如人形角色或 boss）能够在战斗中使用道具，蕾娅偷窃之后敌人就没法使用道具。装备特定的 Skill 能够提升偷取的成功概率。
艾尔文	破防（Breaker）	当敌人防御我方攻击时破除敌人防御状态并让敌人陷入气绝状态中。
艾丽泽	提坡吸收（Tipo Drain）	当共鸣对象的 TP 减少时一定机率吸收敌人的 HP 和 TP 还原给艾丽泽和共鸣对象，在敌人浮空状态下发动机率较高。积攒共鸣槽的最佳选择。
罗恩	自动魔法防御（Auto Magic Guard）	当敌人使用精灵术攻击时罗恩和共鸣对象能够进行魔法防御，在防御状态下所操作的角色能够自由移动。
裘德	回复（Restorer）	当共鸣对象处于倒地状态时，裘德会瞬移到共鸣对象面前进行回复。当共鸣对象处于战斗不能状态时，裘德会让同伴复活。
蜜拉	束缚（Bind）	一定机率束缚住敌人的动作，在敌人气绝状态下肯定会进行束缚。
凯亚斯	力量传播（Spread Force）	当凯亚斯为共鸣对象抵挡攻击时，凯亚斯和共鸣对象会附加以下效果：接下来的攻击连携中的 TP 消费会减轻 25%；首次术技攻击的属性会变成敌人的弱点属性（前提是有属性）；首次技攻击能够破除敌人的刚体状态（术攻击除外）。
缪泽	移动牵引（Tractor Move）	让共鸣对象瞬间移动。进行突进或者回避便能够发动，突进时能够瞬间移动至敌人面前，回避时能和敌人拉开相当大的一段距离。

骸壳

路特加拥有名为“骸壳”的变身能力，能够在战斗中将敌人带入异空间里，进行一对多的战斗。在战斗画面右下角有一个骸壳槽，随着时间的流逝而慢慢增加，当骸壳槽积累到一个阶段时就能够进入骸壳模式，进入方法是同时按下 L3 和 R3。

变身的阶段随着游戏剧情的深入而渐渐增加，每个阶段的变身服装和效果都会不同。在变身阶段的不断提升的同时能够拿到路特加专用的骸壳 Skill。

在骸壳模式下，没有 HP、TP 和 AC 的限制，在被敌人攻击的时候骸壳槽会减少，当骸壳槽变为 0 时会恢复成原本的状态，一旦进入骸壳之后，在骸壳槽消耗完毕或战斗结束之前都无法脱离骸壳模式。在变身的时候路特加使用的武器是外形类似时钟指针的长枪，而且在骸壳状态下无法进行武器切换。

在骸壳状态下通过○键 +× 键组合或左摇杆 +× 键的配合使出各种术技

例如直接按 × 键 = 苍破刃

左摇杆↓ +× 键 = ゼロディバイド

○ + ○ +×= ヘクセンチア

路特加在骸壳模式下也有专属的秘奥义，发动条件是骸壳二阶段以上，使用 L1+ ○键发动术技之后一直按住○键不动即可。

选择

在游戏中会频繁地出现选项，这需要玩家通过L1和R1来进行选择，部分选项是有时间限制的。终盘前路特加的大部分选择不会改变故事的整体走向，不过会出现不同的演出效果。

在一周目选择台词时路特加是不会说话的，在二周目的Grade商店能够选择是否开启路特加的选项语音。

采集系统

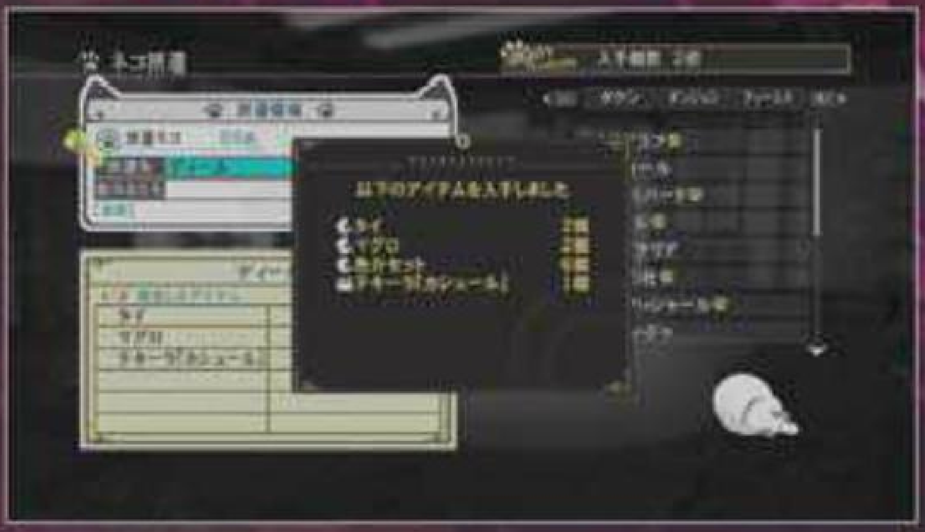
前作的探索点和探索袋仍然健在。探索袋出现在地图区域里，而探索点除了地图区域之外还能出现在城镇里。探索袋能够拿到钱或料理，偶尔能拿到素材，探索点就只能采集到素材，部分素材只能够通过采集点才能入手。除此之外还追加了一个新的探索要素——能量核采集点。能量核的效果请觉醒宝珠的系统介绍部分。

商店系统

前作的商店建设系统取消了，换回了原有的每个城镇的物品都不一样的模式。在这基础上加入了“特注”系统，通过交纳特定的材料和Gald，就能够委托商店制作出想要的物品，例如料理、特殊的武器、觉醒宝珠的吸收器等，每个城镇的商店特注都是不一样的，不过只要只做过一次之后，就能够在其他城镇的商店进行特注购买。

猫派遣

进入第三章自由时间时，和路特加住在同一栋公寓的喜欢猫的女性会委托路特加帮她找猫咪，猫咪们在世界各地走散，共有一百只。可以在各地区找到猫咪，而找到之后可以派遣猫咪们到曾经找到过猫咪的地方去探索，过了一段时间后猫咪会带着素材、道具、饰品甚至是新的猫咪回来。顺便一提，猫咪的名字和造型都很有意思，玩过系列历代作的读者想必不会陌生。



依赖系统&还债

由于在故事序盘路特加被卷入到事件里，从而导致路特加身上背负了多达两千万的债务。在《TOX2》的世界观里，背负高额债务的人则会被企业用GHS进行追踪，并且限制行动范围。为了扩大行动范围去到更远的地方，路特加必须偿还债务。还债金额可以自己决定，不过如果身上携带太多钱的话会被强行征收。当偿还金额达到一定数目之后就能够去到更远一点的地方。

还债的手段之一就是依赖系统，在各地都有库兰斯匹亚社的依赖中介人，通过达成依赖能够拿到报酬与功勋点数，积累功勋点数可以拿到称号，拿到高位的称号就可以额接受高难度的依赖，一次性最多能够接下五个依赖。依赖列表上面的红色任务比较重要，可以获得一些珍贵道具，还涉及到某些隐藏要素。其他依赖要求讨伐的魔物数量或要求的物品素材数量都是随机，出现也是随机的，重要性较低。所以后文只会列出红色任务的完成方法。

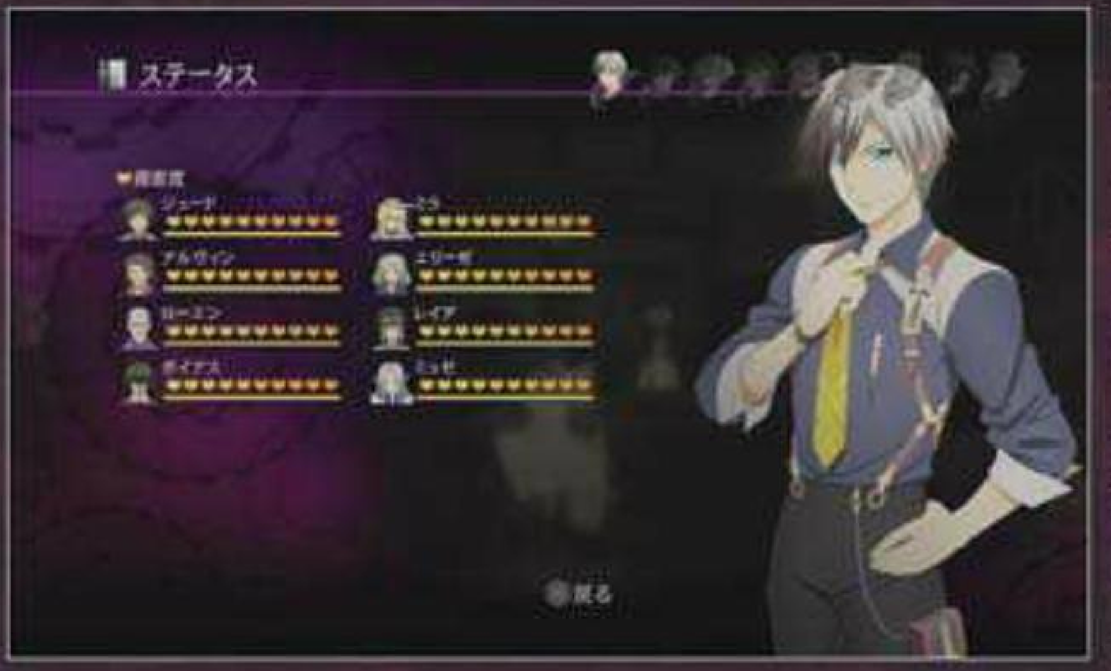
除了这些之外还有巨大怪讨伐依赖，讨伐巨大怪获得的功勋点数和金钱奖励相当可观，如果在主线里把巨大怪都讨伐完毕了的话，在结局后会追加所有巨大怪的EX形态，等级和攻击力都会翻倍。

角色间章&亲密度

在《TOX2》里，故事是以章节的形式来进行的，分为主线章节和角色间章。主线章节只要去到指定的地点或者和指定的角色对话就能够进行剧情，同时，通过还债扩大行动范围时也有可能会触发主线章节剧情，主线章节的标志是右上角红色的Main chapter。

在主线章节之间，玩家们有自由活动的时间，可以利用这个时间来偿还贷款、完成依赖，这段时间里偿还的贷款到达定额时就能够进行下一章节的剧情。在这段时间里进入城镇时，队伍里的同伴会自动四散开来，在这个时候可以和队伍成员进行对话。当和头上有！标志的队友对话，就可以开始角色间章。能够触发角色间章的队友会在小地图上标示出来。

在角色间章期间，右上角的标志会变成绿色的XXX（角色名）Episode。角色间章结束后，能够从对应角色那里拿到贵重的物品（换装之类的），同时还能在主线的剧情里触发追加剧情，追加的剧情是和角色间章有关的。



Chat系统

本作的对话系统和前作一样分为三种：

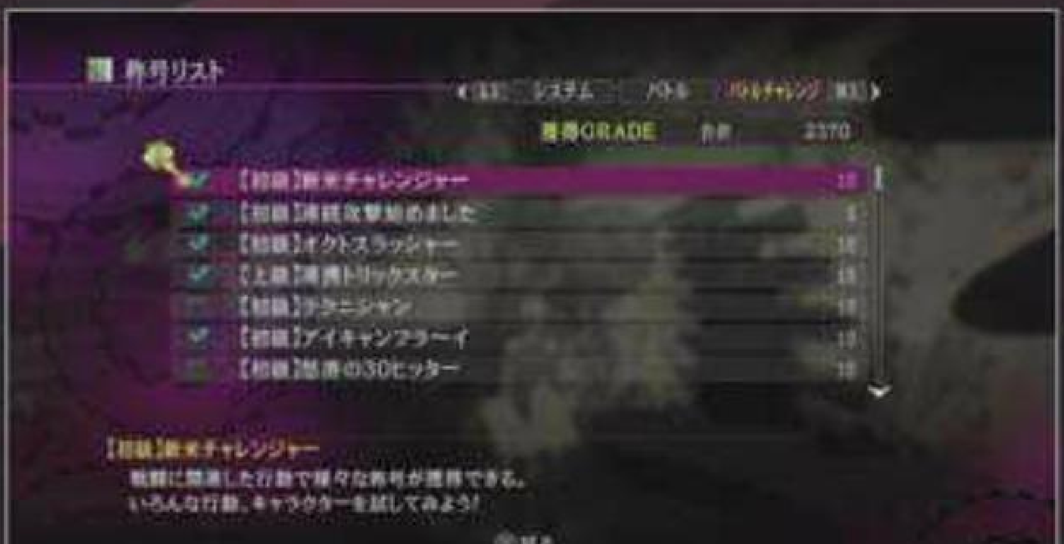
FightingChat：在战斗时的对话，在进行共鸣、使用掩护技的时候偶尔会触发，在遇到剧情战时敌人也会加入进来。爱露虽然不能参战，但是能够加入对话。

LongChat：在满足各种各样的条件时能够触发长对话，当画面上出现提示时按下Select键便能够开启长对话，包括了从故事核心对话到日常杂谈等各种各样的内容。能够在菜单的**チャートリスト**里重复观看。

ShortChat：出现在画面左下角的登场角色只有1至2人的很短的对话。只要满足条件就能自动触发，而且在短对话触发过程中不会阻碍到游戏的继续进行，能够一边看着（或听着）短对话一边在城镇或地图上自由探索。短对话的内容基本上是角色们的自言自语或者冒险中的提示等。

称号系统与Grade

和前作一样，本作的称号并不是作为角色的装饰，而是达成某种条件才能获得的称号，部分称号和奖杯也有着联系。不同的称号对应着不同的Grade值，Grade值是在游戏通关后开启二周目时用来购买各种追加要素的点数（道具上限99、经验值2倍等）的数值，后文详述。



流程攻略

考虑到部分蜜拉相关的间章有触发时机,而且某些间章内容也会影响到主线剧情的特殊奖励,因此本次流程攻略会将间章和主线结合。虽然没特别注明的间章到通关后才做也没问题,但因为上述的原因,还是建议大家按时触发吧。

另外,文中只会列出影响流程推进、结局相关或者会导致好感度变化的选项。

Chapter 1 走り出す运命

游戏一开始是主人公跟各个的进行的对决，不过这场战斗双方都没有血量，挨打一会便自动进入剧情，游戏开始。

这天是主人公路特加接受**クランスピア**社进行考核的日子，考核官是哥哥。按照提示在训练场的山洞里击败5只CS**アックスビ－ク**即可，战斗开始后会有教学模式，如果已经熟悉系统的话可以跳过。完成任务之后回去哥哥那里就能触发剧情。剧情中触发怪物袭击神秘少女的剧情，出现选项。

L1	:助けでくれ､兄さん!
R1	:女性を助ける

选择R1会直接跟那只“？？？”展开战斗，L1则进入剧情，不发生战斗。怪物的攻击力比较强，随便一招能打掉路特加将近一半的血，但是攻击意识薄弱，用“鸣时雨”可以轻易造成破防并且将其压制得毫无还手之力，控制好TP消耗和防御时机就能轻松获胜。虽然胜败不影响剧情，但因为多少还有些经验值，有信心的玩家可以挑战一下。战斗结束后进入剧情。

由于**クラン**社的面试失败，经过了数月路特加终于找到了车站食堂的厨师工作。剧情中会出现选项，此后游戏中会根据玩家的选择决定路特加称呼哥哥的方式。

L1	:わかってるよ､ユリウス
R1	:わかってるよ､兄さん

可以自由行动之后离开屋子，向车站的提示地点进发，走到居住区的十字路口时会遇到前作的男主角裘德。

L1	:教えてやろうか? 俺も駅行くし（裘德亲密度 UP）
R1	:特別列车なら､駅に行けばわかると思うけど

到达车站站台之后跟工作人员对话触发剧情，进入列车后发生恐怖袭击事件并强制进入战斗。毕竟是普通的杂兵，可以轻松获胜。战斗胜利之后裘德入队，之后一起往车头方向前进。车厢比较窄，而且车厢的门之间也有敌人，杂兵战难以避免，还好都是比较弱的敌人。车厢的宝箱里面能拿到一些装备，记得搜索一下。车厢内的战斗还会出现共鸣系统等战斗教学。

到达车头之后会触发剧情，路特加无意中发动了骸壳能力，第一次进入分史世界。跟刚才一样继续往车头方向前进，再次到达车头会遇到哥哥尤里乌斯，进入BOSS战。

BOSS: ユリウス

非常简单的战斗,尤里乌斯的招式跟路特加类似,而且也很容易被术技打出硬直。弱点是风和剑,直接用双剑战斗即可轻松获胜。击败哥哥之后进入剧情,选项不会影响最终结果,剧情后本章结束。

Chapter 2 负债は道连れと共に

第二章基本上都是剧情，路特加因为治疗费用而负上了2千万的债务。可以自由行动的时候先在酒吧内调查一下，能够从吧台里面的架子中拿到两瓶酒。之后跟门口的リドウ对话，出现关选项

L1	:わかつた､契約する
R1	:……いや､待ってくれ

这里要选择L1才能继续推进剧情。回到车站，路特加发现因为负债过高，自己的行动范围被限制了，连家都回不去，现在只能开始还款之旅了,本章结束。

Chapter 3 反转する日常

剧情要求的还款额度是5000**ガルド**，可以在**ドヴォ－ル**商店街领取依赖任务，任务目标都能在旁边的**エラ－ル**街道中完成，还了钱后就会收到电话，**トリグラフ**中央站的限制就会被解除。乘坐列车回去自己老家后触发剧情，本章结束。

为了调查尤里乌斯的去向必须先解除移动限制，所以又得还钱了。来到公寓外面会遇到一位小姐希望路特加帮忙将分散在世界各地的100只猫找回来。本期要求还款额是7000**ガルド**，偿还了债务之后会马上接到电话，出现分支选项：

L1	:マクスバ－ドを頼む
R1	:ヘリオボ－グを解放してくれ

选择L1就会进入章节“路地里に潜む魔”，而R2则先进入章节“源灵匣、暴走”。这个选项只会影响到两章的发生顺序。顺带影响蕾娅、罗恩、艾尔文、艾丽泽的加入顺序以及锤子、双枪的取得顺序。不过不会对结局和流程造成任何影响。笔者的建议是先选较为简单的L1。

Chapter 4 路地里に潜む魔

乘坐列车来到**マクスバ－ド**，离开车站之后到东南角海边的货柜处能找到蕾娅，跟她对话后本章开始。

L1	：俺が捕まえてやるよ（蕾娅亲密度UP）
R1	：ここはルルの出番だな

剧情之后蕾娅加入，走到车站门口会遇到**イバル**，他会把锤子交给路特加并亲身让我们试验锤子的操作，此后路特加在战斗中就能使用锤子了。返回**ドヴォ－ル**站，跟车站内绿色头发的情报女对话触发剧情。从她口中得知**ドヴォ－ル**里路地中有魔人怪物出现，去调查一下吧。到达里路地找到地图提示的地方触发剧情，进入分史世界后继续按地图提示走就会触发跟刚才差不多的情节，遇到这个世界的罗恩，发生剧情战斗。罗恩的弱点是锤子和火属性，毕竟一把年纪了也不怎么抗打。用刚刚**イバル**交给我们的锤子战斗就能轻松获胜。

L1	：ありがとう、ア－スト（凯亚斯亲密度UP）
R1	：助かったよ、王様

L1	：かまわないよ（罗恩亲密度UP）
R1	：爷さんが仲間か……

剧情后罗恩加入队伍，本章结束。

蕾娅间章一 レイアのお使い

完成章节“路地里に潜む魔”后,在**ヘリオボ－グ**和蕾娅说话开始间章,剧情后前往车站,和右上角的人说话触发剧情。然后在大道中间和总编说话触发剧情,剧情之后间章结束,拿到蕾娅的2P色换装。

Chapter 5 源灵匣、暴走

往北走穿过**トルバラン**街道抵达**ヘリオボ－グ**研究所便能开始本章节。在研究所遇到艾尔文，蕾娅和罗恩如果已经加入的话会暂时离队。

L1 :信用するよ(艾尔文亲密度 UP)
R1 :悪いけど、信用できないな

剧情后开始调查研究所，在迷宫中会遇到**イバル**，这次他会将双枪交给路特加并且亲身让我们熟悉使用方法。正好研究所的杂兵弱点也是枪械，要多加利用。获得双枪后继续前进，不久艾丽泽便会出现并且加入队伍，触发剧情进入分史世界。

L1：かわいい子だな (艾丽泽亲密度UP)
R1：今のは、精灵术か?

在研究所内找到综合开发栋进去，乘坐升降梯到达 10F，由于上面楼层的电梯间都故障了，只能沿着楼梯逐层走上去。注意搜索每层的房间，特别是有大型货柜的房间中，通过移动特殊货柜进入货柜堆叠的空间中能拿到不少好装别，对之后的 BOSS 战有很大帮助。到达 13F 的研究室中有存档点，存档之后从另一扇门出去天台便会进入 BOSS 战。

BOSS：ヴォルト、サンダ－スポリッツ X2

BOSS 的弱点是枪械，耐性是锤子和火、风属性，旁边还有两只杂兵，开战前建议多准备写药物。BOSS 擅长范围攻击连发，很容易令人陷入气绝状态，前卫可以让艾尔文攻击，自己躲远点用双枪狙击其弱点或者先对付两只杂兵。裘德和艾丽泽可以专注回复。共鸣术技也不要吝惜使用。

击败 BOSS 之后返回正史世界，开发栋里的道具可以再搜一遍。进入屋顶再次触发剧情后，本章结束。

裘德间章一 理想と现实と

完成“源灵匣、暴走”后在**ヘリオボ－グ**和裘德说话开始间章。

L1 :俺も行く。手伝うよ (裘德亲密度 UP)
R1 :ひとりで大丈夫か?

到**ヘリオボ－グ**基地 13F 研究室门前触发剧情，进门触发剧情。

L1 :大丈夫か? (裘德亲密度 UP)
R1 :あいつらは、なんなんだ?

走出大楼触发剧情。

L1 :気を遣いすぎだよ(裘德亲密度 UP)
R1 :こういうことはよくあるのか?

L1 :ああ、自分のペ－スでいいと思う(裘德亲密度 UP)
R1 :无理しけないか、ジュ－ド?

剧情之后间章结束，拿到裘德的 2P 色换装。

Chapter 6 クランスピア社

这一期的还款额度是 50000 ガルド，还了钱之后イラ－ト海停的限制也被解除了。从マクスバ－ド的码头乘船到イラ－ト海停，抵达目的地之后到宿屋跟被尤里乌斯打伤的两位代理人对话，获得“分史世界デ－タ”，艾丽泽和罗恩会暂时离队，本章正式开始。带着资料前往クランスピア社，跟大堂的眼镜娘对话之后触发剧情。

L1：俺の仲间だ (裘德、艾尔文、蕾娅亲密度UP)
R1：赤の他人です

进入 40F 的社长室发展剧情。剧情后路特加正式加入了クランスピア社并被委托破坏分史世界。乘坐电梯回到 1F，再乘坐正对面的另一台电梯到 B10 进入地下训练场。跟ビズリ－对话就能开始战斗训练，按照提示发动骸壳能力消灭掉眼前的所有杂兵即可。剧情后本章结束。

离开クランスピア社之后，ヴェル会交给我们世界地图，从此以后凡是去过的地方都会被记录到地图上，按下 R3 就能查看并且直接传送到该地方。

艾尔文间章一 商卖人アルヴィン

完成第 6 章后在**ドヴォ－ル**和艾尔文说话进入间章。

L1 :わかつた、任せとけ (艾尔文亲密度 UP)
R1 :う－ん……めんどくさそうだな

来到大道上触发剧情。

L1 :左のが美味いよ
R1 :俺も右のが美味しいと思う (艾尔文亲密度 UP)

进入小路触发剧情，然后莫名其妙的对**イバル** BOSS 战……BOSS 弱点是风，耐性地，由于是人形而且攻击速度很快所以挺难缠。

L1 :落ち込むのは、本气だからだろ? (艾尔文亲密度 UP)
R1 :案外ネガティブなんだな

剧情之后间章结束，拿到艾尔文的 2P 色换装。

艾丽泽间章一 エリ－ゼの友达

完成第 6 章后在**ハ・ルミ**和艾丽泽说话进入间章，剧情之后间章结束，拿到艾丽泽的 2P 色换装。

L1 :いいよ(艾丽泽亲密度 UP)
R1 :エリ－ゼも欲しいのか?

L1 :だな。エルもそう思ってるよ(艾丽泽亲密度 UP)
R1 :エリ－ゼとエルって、名前も似てるしな

Chapter 7 分史世界破坏命令

还款额度是 50000 ガルド，还了钱之后到クランスピア社跟追债娘对话就能开始本章。

L1：これ以上巻き込むわけにはいかない……(裘德亲密度UP)
R1：手伝ってくれるのか? (裘德以外所有人亲密度UP)

剧情之后就能利用地图直接传送进分史世界 NO.F4216。注意一旦进入分史世界之后，在破坏掉时歪の因子之前都不能回来正史世界。分史世界中没有猫，地图上的敌人跟正史世界也完全一样。所以没必要的战斗可以尽量避免，不过一些剧情相关的迷宫在正史世界是没有的，所以迷宫中的宝箱一定要拿齐。

来到トリグラフ车站发生剧情，裘德和蕾娅暂时离队，其余的成员现在要乘坐列车前往アスコルド站，出发前可以在车站内准备一些回复道具。

抵达目的地アスコルド自然工场遇到ジランド，剧情后他会被打倒在地，记得先调查一下他身上，能拿到工场的门卡以及栽培室的密码纸条。上面记载着三个密码分别是“8778”“7654”“7808”。自然工场的结构是一个圆形的走廊围绕着中央的设施，外周是栽培室。栽培室各个门可以按照纸上的顺序依次输入密码就能打开。第一个栽培室中会触发剧情选项。

L1：これを見たら、ユリウス、喜ぶだろうな
R1 :今度、みんなにトマト料理つくってやるよ(艾尔文、罗恩、艾丽泽亲密度 UP)

继续前进，穿过栽培室到达另一边走廊，现在的门卡无法打开中央的区域，得先进去附近的警卫室，利用里面的仪器更新了密码之后才能打开。穿过圆形区域来到第 02 区画 2 番通路，进入里面的环境控制室，利用电脑将第 2、3 栽培室关闭掉偏光照射，恢复到通常模式。然后穿过第 2 栽培室找到电梯，进入第 03 区画。

来到第 03 区画后穿过第 3 栽培室，找到动力控制室操作电脑进入メンテナンスモ－ド，然后返回存档点附近，这时就能进入中间区域进行 BOSS 战了。

BOSS：アスカ（分史）

BOSS 的弱点是暗属性和枪械，对光属性有耐性。BOSS 的攻击范围很广，口中吐出的光束攻击“揺輝のヴェ－ル”范围广阔威力巨大，一定要及时防御或者躲到 BOSS 的脚下。战术方面建议让艾丽泽专门负责回复，罗恩可以根据需要来决定是否采用回复优先的战术。BOSS 总是在天上飞行比较烦，特别是路特加变身之后经常会逃得老远。但是用 ↑ +× 就能轻易将它打下来，不论飞得多远。○○ × 也可以将其打下来，接着就可以用○○○ × 这招来增加输出了。只要保证回复，多利用变身进行输出就能消灭它了。

战斗胜利后裘德和蕾娅回归，罗恩和艾丽泽暂时离队。回到**トリグラフ**之后从**トルバラン**街道出去，到达**トルバラン**研究所后跟存档点附近的白衣男子对话传送到研究所另一边，再穿过**ルサル**街道前往次元**の裂けた**丘就会遇到**クロノス**并发生 BOSS 战。在这之前可以绕道到附近的**タタ－ル**冥穴探索一下，顺便练练级。

BOSS：クロノス

クロノス对擅长漂浮在空中使用强力的术攻击，而且附带很多异常状态。因此事先要准备一些リキュ－ルボトル。战斗初期 BOSS 没有弱点，而且经常防御和进入钢体状态。可以换上锤子跟艾尔文共鸣来给他施压。BOSS 的攻击手段以魔法为主，威力很高，不及时躲开或者防御很容易被直接秒杀，装备和饰品也要以提升魔法防御力为主。BOSS 使出“トリニティビット”会召唤出三个杂兵，消灭掉它们之后，BOSS 会出现斩、打、射三个弱点，这时就可以用弱点属性连携来重创他了。另外要注意的是，路特加发动了骸壳变身之后也要注意回避，不然一招就可能被打回原形。连段○○ × 的输出既稳定又有效。

战斗结束后发生剧情，哥哥会突然出现为众人脱险，剧情的限时选项不会影响结果。剧情后来到**ミラの**社，现在暂时不能进去，只能离开进入**ニ・アケリア**参道。参道走到第一个区域的尽头时会强制触发杂兵战，敌人是三只**キノコゴブリン**（其中有一只大的）。快胜利的时候会触发剧情，蜜拉出现替众人解围。剧情后跟着她进入**ニ・アケリア**再次发生剧情，之后到地图提示的屋子中找到爱露和蜜拉，剧情后来到村子外面。先跟村子里的所有人对话一遍，搜集完情报之后，沿着**ニ・アケリア**参道返回**ミラの**社再次遇到蜜拉，从她口中得知缪泽去了灵山山顶，随后蜜拉加入队伍。

进入**ミラの**社，从屏风后面的门出去就能到达**ニ・アケリア**灵山，山上的采集点能拿到“银矿石”，现时有不少比较好用的特注武器都要用到这种矿石，可以多收集一下。登上山顶后遇到缪泽，她正是这个世界的“时歪の因子”，只要击败她就能回去正史世界了。

BOSS：ミュゼ（因子）

BOSS 的弱点是光属性，耐暗。整体来说能力比之前**クロノス**稍弱，HP 也没那么高，但范围大威力高，魔法能打出 800 多伤害，发现她开始咏唱的时候就要尽快打断，如果无法打断也要马上逃跑。缪泽 HP 不多时会进入 OVL 状态，这时无法打出硬直，只能尽量回避。OVL 状态下的缪泽会使出秘奥义，秘奥义是全体攻击，而且无法逃掉，如果不想中的话看到她头上出现红色“！”的一瞬间马上变身就能取消掉。之后再坚持一下就能获胜。战斗胜利后出现限时选项：

L1：ミラを助ける（蜜拉亲密度UP）
R1：ミュゼを殺す

回到了正史世界，分史世界的蜜拉并没消失而是跟了过来。返回现实的ニ・アケリア会触发剧情并发生强制战斗，玩家的选项会决定这场战斗的 BOSS。

L1：リドウの命に従い、ユリウスを倒す
R1：ユリウスを信じる

选择 L1 会跟**ユリウス**打，选择 R1 则跟リドウ开打（选择打老哥的人绝对会后悔的）。参战的同伴固定为艾尔文、艾丽泽、蕾娅。无论跟谁打都不会对主线剧情造成影响。

BOSS：ユリウス or リドウ

老哥的动作跟路特加基本一样，但不会换武器，弱点依然是风属性，不过术技附带不少异常状态，眩晕几率也很高，要注意。选择打リドウ个人感觉会稍微难一点，主要是因为这家伙的攻击距离很远，近战很容易会被打断，近战时看到他头上出现蓝色“！”一定要及时往后回避躲开反击。リドウ弱点是光、暗，如果装备了“アポカリプス·光”可以轻松进行属性连携。此外，拉开距离用双枪“ゼロディバイド”或者艾丽泽的“サ－ペンツヴァイト”也非常有效。要注意リドウ的 HP 在一半以下之后会使出大范围高伤害的“ダンシング·ベオネット”，发动前可以不断攻击阻止掉。另外还要注意リドウ会发动 OVL 状态。

战斗结束后移动到**クランスピア**社，在一楼跟追债娘对话，再到 40F 的社长室触发剧情，消费了**マクスウエルの**次元刀并获得 10000 **ガルド**奖励。之后回老家触发剧情，晚上可以自由行动时到外面公园的秋千处找到爱露。剧情之后**サマンガン**海停解禁，本章结束。

开启下一张要求的还款额是 10 万**ガルド**，还款后马上会接到电话，电话里出现选项

L1：兄さんを追う
R1:ア–ストに会いたいんだが……

选择 L1 下一章就是“歌声**は海瀑に谺す**”，而选择 R1 下一张就是“**ガイアスの**试验”，这两章分别是缪泽和凯亚斯加入的章节，选择只会影响章节顺序，不会影响剧情。而且两个章节的角色固定，所以谁先加入并没关系。

裘德间章二 预期せぬ再会

完成第 7 章后在**ハ·ミル**和裘德说话进入间章，剧情之后进入分史世界，队友为裘德、蜜拉和任意一人。

L1：そうだな……ピ–チパイとか（裘德亲密度UP）
R1：トマト料理のレシピならたくさんあるよ

进入**タタ－ル**冥穴，一路上顺便搜刮一下新刷出来的宝箱，一路上和 NPC 说话收集情报。来到 B1F 和头上有感叹号的 NPC 说话

触发剧情。

L1 :魔物を倒しに行こう
R1 :ジュードはここに残れ(裘德亲密度 UP,但会此后他会离队)

来到 B2F,靠近地图标示的地点之后开始 BOSS 战,BOSS 弱点火风光,耐性地和暗,BOSS 战之后回到正史世界。

L1 :どうした。具合悪いのか?
R1 :あのマティスって人、もしかして……(裘德亲密度 UP)

L1 :いつでも会いに行けるさ
R1 :たまには顔を见せてやれよ(裘德亲密度 UP)

剧情之后去**ヘリオボーグ**基地,前往研究室触发剧情,出现选项。

L1 :あきらめていいのか?(裘德亲密度 UP)
R1 :俺も中止した方がいいと思う

剧情之后间章结束,拿到裘德的《TOX》服装。

蜜拉间章一 ミラのスープ

*** 注意这个间章跟分史蜜拉有关,因此必须在主线第十一章之前完成**

完成第 7 章后在**ニ・アケリア**民家和蜜拉说话开始间章,剧情很短,结束后拿到作战时的物品设定扩张道具。

L1 :确かに美味いよな(蜜拉亲密度 UP)
R1 :もう一手间で、もっと美味くなるのに

L1 :仕方ないな……(蜜拉亲密度 UP)
R1 :いやいや、自分で考えろよ

蕾娅间章二 if ~ ありえた未来 ~

完成第 7 章后,去**カラハ·シャール**和蕾娅说话开始间章,剧情之后进入分史世界,队友为蕾娅、艾尔文和任意一人,进入之后可以预见熟悉的**アグリア**,对话之后触发剧情。

L1 :野暮なこと闻くなよ
R1 :はじめまして(蕾娅亲密度 UP)

剧情之后前进,大空洞里有两个宝箱。一路上的宝箱都会更新,来到西北部左边靠近**アグリア**触发剧情。

L1 :なぜエレンピオス人を信じられない?(蕾娅亲密度 UP)
R1:そんなに嫌われてたんだな、俺たち……

剧情之后 BOSS 战,BOSS 弱点暗和打击,耐性光和地。

L1 :すぐに时歪の因子を破坏する
R1:もう少し待ってみる(蕾娅亲密度UP)

回到正史世界,剧情之后间章结束。拿到蕾娅的《TOX》换装。

罗恩间章一 ローエンとマルシア

完成第 7 章后在**マクスバート**和罗恩说话开始间章。

L1 :ローエンが勉强を教えてるのか?
R1 :勉强……学生时代を思い出すな(罗恩亲密度 UP)

剧情之后进入分史世界,固定队员是艾丽泽、罗恩和任意一人。走出车站触发剧情。

L1 :あの人たちの气持ちもわかるな

R1 :あんな意见どうかしてる(罗恩亲密度 UP)

剧情之后买票上车,走到尽头的车厢触发剧情,进门往前走继续剧情。

L1 :……よし、始末しよう
R1 :无抵抗のネコを杀すのは、さすがにちょっと……(罗恩亲密度 UP)

剧情之后进入 BOSS 战,弱点光和暗,耐性无。BOSS 战之后回到正史世界。剧情之后拿到罗恩的 2P 色换装。

L1 :きっかけさえあれば、きっとこ交渉もうまくいくよな
R1 :ローエンの心构えは、立派だな(罗恩亲密度 UP)

Chapter 8 歌声は海瀑に谺す

前往**イラート海停**找到**リドウ**,跟他们对话后章节开始。

从**ニ・アケリア**东边出发,穿过**キジル海瀑**和**ガリー间道**就能到达**ハ・ミル**,进去后缪泽会加入队伍。

L1:かまわないが、どうして?(缪泽亲密度UP)
R1:断る

从大地图进入分史世界 NO.F4227,来到分史世界的キジル海瀑,前进不久就会遇到哥哥,进入剧情后爱露受到时歪の因子袭击,进入 BOSS 战。

BOSS:海瀑幻魔(因子)

这场战斗难度不高,BOSS 的弱点是火属性,耐水,HP 不算高,只是攻击范围比较霸道。近战的时候注意适当的防御。BOSS 的 HP 下降到一定程度以下后就会强制插入剧情。路特加的骸壳能力强化,2 段变身的状态下能够按 L1+ ○,之后长按○发动秘奥义。剧情之后 BOSS 的 HP 已经所剩无几了,马上发动秘奥义就能将其解决。

L1:当たり前だろ。たつたひとりの兄贵なんだ
R1:ユリウスなら大丈夫だ。絶対に(缪泽亲密度UP)

剧情后返回正史世界,本章结束。

蜜拉间章二 目指せ一番!

*** 注意这个间章同样跟分史蜜拉有关,必须在主线第十一章之前完成**

完成第 8 章后来到**カン・バルク**和蜜拉说话进入间章,队友为裘德、蜜拉和任意一人,剧情之后前往**ノール**灼洞,来到熔岩湖,走到中间触发剧情,有限时选项,选 L1 有福利。

L1 :倒れないように支える(蜜拉亲密度 UP)

R1 :なにもしない

剧情之后 BOSS 战,BOSS 弱点水,耐性火。BOSS 战之后剧情。

L1 :お诧びつて……胜手だなぁ
R1 :わかつたよ(蜜拉亲密度 UP)

L1 :秘密兵器つて?(蜜拉亲密度 UP)
R1 :今度は何を使うんだ……?

剧情之后章节结束,拿到作战时的物品设定扩张道具。

蕾娅间章二 if ~ ありえた未来 ~

完成第 8 章后在**ドヴォール**和艾尔文说话进入间章。

L1 :今度はなにをしてるんだ?
R1:アルヴィン、调子どう?(艾尔文亲密度UP)

剧情之后,进入分史世界,队友为艾尔文、蕾娅和任意一人。和 NPC 说完话(包括车站的)之后回到商店街和那谁说话触发剧情。

L1 :……どうした、アルヴィン?(艾尔文亲密度 UP)
R1:珍しいって……?

剧情之后乘车到**トリグラフ**,前往公寓门前可以见到**ユリウス**,说话后触发剧情。

L1 :友达なんだ(艾尔文亲密度 UP)
R1:珍しいって……?

步行前往**ヘリオボーグ**,和门口右边的 NPC 说话直接到达保管库门口,进入保管库调查中间的黑东西触发剧情,回到正史世界。剧情之后间章结束,拿到艾尔文的《TOX》服装

L1 :元気出せよ、アルヴィン(艾尔文亲密度 UP)
R1:ほんと情けないな

罗恩间章二 ロ－エンの秘密

完成第 8 章后在**カラハ・シャ－ル**和罗恩说话进入间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。

L1 :ロ－エンが行くなら行こうかな（罗恩亲密度 UP）
R1：エリ－ゼに诱われたら断れないな（艾丽泽亲密度UP）

剧情之后前往领主馆前触发剧情。

L1 :ロ－エンを追いかけよう（罗恩亲密度 UP）
R1：ドロッセルに会いに行こう

进入**クラマ**间道，到达地图标示的地方触发剧情。

L1 :一体どういうことだ?
R1：ケガはないか?（罗恩亲密度UP）

L1 :メ－ルは、なんだって?
R1：ロ－エン……なかなかやるな（罗恩亲密度UP）

剧情之后开始杂兵战。

L1 :そうに决まってるさ（罗恩亲密度 UP）
R1：弱气になってどうする

剧情之后来到领主馆前和**ドロッセル**说话触发剧情。

L1 :俺もまぜてくれ!（罗恩亲密度 UP）
R1：タイムカプセルって……なんだ?

剧情之后继续和**ドロッセル**说话，出现三选一选项，剧情之后间章结束，拿到罗恩的《TOX》服装。

Chapter 9 ガイアスの试验

这一期的还款额是 10 万ガルド，还清后到クランスピア社门口找到凯亚斯，跟他对话后本章开始。

L1：饮み代って、经费で払うのか?（蕾娅、凯亚斯亲密度UP）
R1：俺に用があるんだって?

从大地图进入分史世界 NO.F4221，同伴固定是蜜拉、蕾娅、凯亚斯。来到モン高原，往西北方走穿过雪地能到达カン・バルク。进城之后要先跟城内的市民谈话搜集情报。搜集完情报之后北边的王城会出现剧情提示。跟守门的两个士兵对话就会进入剧情。

L1：強引に城に入る（蕾娅亲密度UP）
R1：引き返す

选择 L1 会触发跟守门士兵战斗，胜利后进入城堡走到大殿前会再次发生剧情，并进入 BOSS 战。

L1：変身して迎え撃つ!
R1：なんとか話を聞きたいのに……（凯亚斯亲密度UP）

BOSS：ウィンガル（因子）

BOSS 弱点是剑，耐火、风以及枪械。招式跟凯亚斯接近，但是技能目前要丰富很多。而且还附带麻痹、着火等异常状态，要多用防御来抵挡他的攻击。BOSS 的 HP 有 15 万，目前为止是比较高的血量，HP 快被打完的时候会发动一次秘奥义，还好对象只是单人对象的，不用担心被团灭。基本打法还是针对他的弱点，用剑进攻并引发弱点属性连携。

L1：主观じゃダメなのか?
R1：取材、手伝うよ（蕾娅亲密度UP）

L1：どうしたんだ、レイア?（蕾娅亲密度UP）
R1：珍しいな。考え込むなんて

战斗胜利后回到クランスピア社门口，本章结束。ディ－ル和ル・ロンド的移动限制解放。

蕾娅间章三 レイアレポ－ト

完成第 9 章后，在**ル・ロンド**海停和蕾娅说话开始间章，纯剧情而已。剧情之后间章结束，拿到蕾娅的《TOX》服装。

L1 :どうしたんだ、レイア?（蕾娅亲密度 UP）
R1：珍しいな。考え込むなんて

L1 :主观じゃダメなのか?
R1：取材、手传うよ（蕾娅亲密度UP）

艾尔文间章三 里切りの代价

完成第 9 章后在**ディ－ル**和艾尔文说话开始间章。剧情之后前往**クランスピア**社，和柜台说话。

L1 :强行突破する（艾尔文亲密度 UP）
R1：说明して通してもらう

来到 10F 触发剧情。

L1 :少し落ち着いた方がいい（艾尔文亲密度 UP）
R1：确かに、一理ある……

再回到大门触发剧情。

L1 :本当に、これでいいのか?
R1：追いかけよう!（艾尔文亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到艾尔文的《TOX》服装 2P 色换装。

艾丽泽间章二 バ－ニッシュ入手作战

完成第 9 章后在**マクスバ－ト**和艾丽泽说话开始间章。

L1 :わかつた。俺が一绪に行くよ（艾丽泽亲密度 UP）
R1：そんな目で见るなよ……

剧情之后前往中间桥，和 NPC 说话开始剧情，然后去依赖中介处接受新依赖，去**ルサル**街道打倒五只**マラカイトビ－ク**，完成依赖之后回去和 NPC 说话触发剧情（这个 NPC 好欠揍）。

L1 :明らかに伪物だな
R1：……赏品の渡し间违いかも?（艾丽泽亲密度UP）

L1 :卖り残つてる本物が、どこかにあるさ
R1：でも、エリ－ゼの气持ちは本物だ（艾丽泽亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到艾丽泽的《TOX》服装 2P 色换装（超可爱的！）。

凯亚斯间章一 ガイアスの出会い

完成第 9 章后在**トリグラフ**中央大道和凯亚斯说话开始间章。剧情之后前往港口的宿屋和 NPC 说话触发剧情。然后去公寓前和 NPC 说话。

L1 :クラックは、そうでもないよおだけど（凯亚斯亲密度 UP）
R1：リ－ダ－の座を夺われそうで焦っているのか?

剧情之后杂兵战……杂兵们的名字都很有意思。战斗之后剧情，间章结束。拿到凯亚斯的 2P 色换装。

TIPS | 流程进行到这几章附近的时候能接到"ユリウスとの出会い"这个依赖任务，是涉及能否捉到"ニャンスタンティン 3 世"这只猫的，所以最好尽快完成。

Chapter 10 雷鳴の遺跡

本期要求还款额度是 15 万，还了钱后就会收到追债娘的求救电话，从片段的话语中得知应该去**ディ－ル**找她。从任意一个车站乘坐列车就能到达**ディ－ル**，追债娘就在小镇广场的中间坐着。过去与她对话后，本章开始。

从大地图进入分史世界 NO.F4224，出发之前可以在这里的商店更新一些新的装备，从东南方的出口进入**カダマルカ**高地，穿过高地往东北方向走就能到达目的地——**ウプサ－ラ**湖迹。

L1	:もうひとりのミラに会ってみたいとか？（蜜拉亲密度 UP）
R1	:羨ましいのか？

湖迹的结构不算复杂，但空间比较大，而且房间较多，当然里面也有不少好东西。遗迹的结构分成青、赤、黄三个区域，每个区域要找出**ワンダ－スケルトン**这种敌人并将其消灭，获得**エネルギ－ユニット**（能源装置）之后才能启动通往下一个区域的传送器。青**の**廊下北边因为路坏掉了暂时过不去，要先从赤**の**廊下东南角的小洞进入地下空洞，然后从空洞的东南分支路线的尽头找到小洞爬过去才能进入青**の**廊下北边，里面两个房间能找到相当挺不错的装备。赤**の**廊下南边两个小房间能找到剩下的两个能源装置，不过由于走廊又坏了，西南角的房间还是只能从地下空洞过去。那齐了能源装置之后就可以进入黄**の**廊下，穿过廊下从西边的传送门（旁边有存档点）进去就能见到 BOSS 了。

BOSS：オ－ディ－ン（因子）

先跟场地内出现的数据小窗对话触发剧情，然后跟 BOSS 对话就能开始战斗。BOSS 弱点是光属性，除此之外所有属性都有耐性。BOSS 的魔法攻击招式较多，威力惊人，但真正有威胁的招式不多。扇形火焰喷射“旋龙火”和包围自己的“辉降缚阵”这些招式只要看见提示后马上拉开距离就没问题，“断雷牙”是前方中距离突进，可以往两侧躲开，只要不贪刀就没太大问题。如果发现地面开始发光的话要及时防御。BOSS 的招式附带异常状态较多，建议让路特加喝一些预防异常状态的药。BOSS 的 HP 较少的时候会变成全部属性耐性，但是使用完“断雷牙”身上的光消失后会变成全属性弱点。抓住这一点反击即可。

L1	：妹がいたら、こんな感じなのかな？（艾丽泽亲密度UP）
R1	：エリ－ゼも、家族みたいな仲間がいるじゃないか

击败 BOSS 之后回到正史世界，本章结束。**イル・ファン**海停的移动限制解除。

裘德间章三 ジュ－ド の责任

完成第 10 章后去**シャン・ドゥ**和裘德说话开始间章。

L1	:别にいいじゃないか、ジュ－ドらしいし（裘德亲密度 UP）
R1	：男なら熱くなれよ！

L1	:セルシウスの件はいいのか？（裘德亲密度 UP）
R1	：助かるよ

剧情之后去**リ－ベリ－**岩孔，往下走到红色感叹号的地方触发剧情，杂兵战之后剧情。

L1	:落ち着け、おばさん（裘德亲密度 UP）
R1	：一理ある意见だな

L1	：……灾难だったな（裘德亲密度 UP）
R1	：头を下げることなかったのに

剧情之后间章结束，拿到裘德的《TOX》服装 2P 色。

缪泽间章一 精灵交信机

完成第 10 章后去**イル・ファン**和缪泽说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人

L1	:ミュゼつて前にジュ－ドたちと旅をしたのか？
R1	：ミュゼつて、かわいいなと思って（缪泽亲密度UP）

剧情之后来到**ラフォ－ト**研究所第 3 区画楼上的存档点旁边的研究室触发剧情，之后再前往**アルカンド**湿原西北部左下角和怪人说话，之后回到**ラフォ－ト**研究所的研究室和 NPC 说话。

L1	:“私、精灵とお话ししたい环”、私がつけみるよ（缪泽亲密度 UP）
R1	：ガイアス……お愿い（凯亚斯亲密度UP）

剧情之后章节结束，拿到缪泽的 2P 换装。

Chapter 11 ミラ=マクスウエル

要求还款额度是 20 万，还了钱之后就会收到电话，回去**クランスピア**社跟**ヴェル**对话，本章开始。到 40F 社长室触发剧情后，走路到**トリグラフ**港跟蜜拉对话。

L1	：俺も行くよ（裘德亲密度UP）
R1	：俺たちも手伝おう（蜜拉亲密度UP）

剧情后前往**マクスバ－ド**跟凯亚斯汇合，然后到南边找到**マルコ**触发剧情。

L1	：俺も行くよ（裘德、艾尔文亲密度UP）
R1	：ジュ－ドにとってミラは特別なんだな（裘德亲密度UP）

再次跟**マルコ**就会进入旅船**ペリュ－ン**，角色限定是裘德、蜜拉、艾尔文准备好就出发吧。

限时选择：

L1	：作戦変更だ！（蜜拉亲密度UP）
R1	：もう少し様子を見よう

进入船舱后就要开始救援活动，救下第一个人之后就会出现 30 分钟的倒计时，玩家要在这 30 分钟之内救助船舱里所有伤者（有一些已经死掉的不用管）。30 分钟是包括移动、战斗、对话的显示，但是打开菜单、暂停、查看敌人信息等操作都能令时间暂停，尽量避免战斗的话时间还是非常充裕的，可以变搜索船舱中的道具边寻找伤者，救起伤者之后他们一般还会交出一些非常实用的装备或者道具作为奖励。救完所有人之后如果有漏了宝箱的话也可以回头再拿。

L1	：ケンカは、あとにしてくれ（裘德亲密度UP）
R1	：俺も聞きたいな（蜜拉亲密度UP）

到达中央甲板之后触发剧情如果人还没救完的话，限制时间会强制结束。剧情后会发生 BOSS 战。

L1	：ミラの手を離す
R1	：ミラの手を離さない（蜜拉亲密度UP）

BOSS：リドウ

除了 BOSS 之外场地内还有数名杂兵，HP 在 5000 左右，建议第一时间解决掉。最简单直接的方法是发动骸壳变身，然后用○○○○ ×，因为攻击范围大，两招左右就能清场了。BOSS 除了暗属性之外都是弱点，因为对锤子和枪械有耐性，因此推荐用双剑战斗。但话虽如此，双剑很难给 BOSS 打出硬直，而且对方攻击范围很有威慑力，加上出血等异常状态，不容易对付。变身之后如果看到他攻击还直接冲上去，会被打回原形，○○○ × 的单体输出是最高的，但考虑到动作硬直时间和被 BOSS 逃脱的可能性，这里还是推荐○○ × 比较稳妥。

战斗胜利后回去**マクスバ－ド**，走到**エレン**港跟爱露对话，剧情后本章结束。

蜜拉间章三 今、ここにいるミラ

***注意这个间章必须在第十三章开始前完成，否则无法触发。**

完成第 11 章后来到**ニ・アケリア**和蜜拉说话开始间章。

L1 :追いかけないのか?
R1：怒ってもよかったのに（蜜拉亲密度UP）

L1 :焦ったって仕方ない
R1：俺もできる限り手伝うよ（蜜拉亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的 2P 色换装。

罗恩间章三 かけがえなき友に誓って

完成第 11 章后来到**シャン・ドゥ**和罗恩说话开始间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。

L1 :ロ－エンこそ!（罗恩亲密度 UP）
R1：こっちは大丈夫だけど……

L1 :ロ－エンを守る（罗恩亲密度 UP）
R1 :エリ－ゼを守る（艾丽泽亲密度 UP）

剧情之后前往分史世界，和街上的 NPC 对话完后来到**オルダ**宫 4F 的谒见**の**间触发剧情，剧情之后 BOSS 战，BOSS 弱点水，耐性地和暗。

L1 :……いいのか?（罗恩亲密度 UP）
R1：わかった

剧情之后回到正史世界，去宿屋触发剧情，之后间章结束，拿到罗恩的《TOX》服装 2P 色。

凯亚斯间章二 人を结ぶもの

完成第 11 章后来到**トリグラフ**港口宿屋和凯亚斯说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人，将会有两次 BOSS 战，建议做好补给工作。

剧情之后进入分史世界，来到**モン**高原，前进至中央部触发剧情，剧情之后 BOSS 战，对战四象刃，四人分别有不同的耐性和弱点，要注意属性武器的更换。

BOSS 战之后继续前进触发剧情，继续 BOSS 战，弱点光和斩击，耐性水和暗。战斗结束之后回到正史世界。

L1 :もちろん、协力するよ（凯亚斯亲密度 UP）
R1：王の权力を使えばいいのに

回到**トリグラフ**公寓前触发剧情，剧情之后间章结束，拿到凯亚斯的《TOX》换装。

Chapter 12 "俺"とエル

这一期的还款额为 20 万，还清后到**クランスピア**社门口跟**ビズリ－**对话，本章开始。

同伴固定为裘德、蜜拉、罗恩，从世界地图进入分史世界 NO.F41DB，来到**カラハ・シャ－ル**，如果之前有完成罗恩间章 2，这里会出现特殊剧情。

L1：俺とエルとロ－エンの分だけな
R1：全部掘り出そう

特殊剧情中选择 L1，罗恩的亲密度 UP，同时获得**アロイブレイド・改**以及间章中埋下的武器的强化版。如果选择 R2 能获得**アロイブレイド・改**、**ピンクエメラルド**、**くすんだ色の宝玉**、**ハイリバ－スド－ル**以及强化版武器。

先从**サマンガン**街道方向出发前往**サマンガン**海停，从海停乘船到**マクスバ－ド**，再转列车去**ディ－ル**站，到达中央广场后触发剧情。

L1：ジュ－ドとミラはわかり合ってるんだな（裘德亲密度UP）
R1：ミラは、ジュ－ドの成功がうれしいんだな（蜜拉亲密度UP）

下一个目的地是要徒步穿过**カタマルカ**高地前往**ウプサ－ラ**湖，出发前可以先在城里更新一下装备以及买些道具。到达目的地发展剧情之后就会进入 BOSS 战。

BOSS：ヴィクトル

BOSS 没有明显的弱点和耐性，HP 高达 28 万。跟路特加一样能够使用三种武器作战，技能也有一部分是相同的。BOSS 的钢体比较硬，因此推荐用锤子来敲，这样更容易打出硬直。同伴中，罗恩的防御力比较低，很容易被 BOSS 秒杀，建议让他专门负责回复。战术可以将基本行动一项改成“身を护れ”或者“回复支援专念”。如果 BOSS 发动骸壳变身要马上拉开距离逃跑等他的变身时间结束，因为他变身之后很可能会发动秘奥义，而且攻击对象还不止一人，所以全部人围上去很可能被团灭。BOSS 的攻击也会附带异常状态，其中钝化状态比较令人头疼。建议没事的时候喝点预防异常状态的药。

战斗胜利后回到**ディ－ル**，进入宿屋触发剧情，本章结束。

蜜拉间章四 ミラ--里切りの名

完成第 12 章后前往**イル・ファン**，队友为裘德、蜜拉和任意一人，剧情之后前往分史世界，和街上的 NPC 对话完之后前往**ラフォ－ト**研究所，前往以前放着**クルスニクの**枪的那个大房间触发剧情。

L1 :うつとうしい奴だな!（蜜拉亲密度 UP）
R1：落ち着け。まったくの误解だ

剧情之后 BOSS 战，弱点暗和射击，耐性光。

L1 :ミラと同じ名前!?（蜜拉亲密度 UP）
R1：クルスニク……?

L1 :精灵にも、あんなのがいるんだな
R1：意外と嫌いじゃないよ（蜜拉亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的《TOX》换装。

艾尔文间章四 决别と决断

完成第 12 章后前往**イル・ファン**宿屋和艾尔文说话开始间章，队友为艾尔文、蕾娅和任意一人。

L1 :ちょっと颜を见に来ただけ（艾尔文亲密度 UP）
R1：……しんどそうだな

前往分史世界，一进入就有剧情。之后前往蜜拉**の**社，BOSS 战，艾尔文弱点水和射击，耐性火，**アグリア**弱点水和打击，耐性火。

L1 :アルヴィンに渡す（艾尔文亲密度 UP）
R1：破坏する

L1：……うまくいくといいな（艾尔文亲密度 UP）
R1：大事なひとだったのか

剧情之后间章结束，拿到艾尔文的完整的《TOX》换装。

Chapter 13 出现、そして…

要求还款额为 15 万，还了钱之后收到电话要前往**マクスバ－ド**的**リ－ゼ**港，到达提示地点发展剧情，本章开始。剧情后会直接进入 BOSS 战，同伴限定为蜜拉、凯亚斯和缪泽。

BOSS：クロノス

HP有18万，打到一半左右发生剧情进入第二场战斗。BOSS会回满所有HP，此时我们状态会延续上一场的状态，因此上一场战斗有必要保留一些道具。第二场战斗之后，场地内的杂兵消失，招式也会发生一些变化。当HP打到一半以下之后，BOSS会发动时间回溯的技能，然后回到第二部分战斗开始时的状态。当然用掉的道具也会回来，对我们来说是没有损失的。如果想阻止他回溯时间，发动变身即可。如果不阻止的话，重复3次时间回溯，战斗就会结束。

这场战斗是二连战，第一场战斗同场还有两个**クロノスビット**的敌人，不过打不死的，围攻BOSS就好。BOSS的耐性是暗属性，其余的弱点和耐性会随机变换，多点查看菜单选用适当的武器吧。跟之前一样，BOSS魔法攻击非常可怕，而且还会附带附带异常状态。建议设定让缪泽或者蜜拉负责回复。变身之后发动秘奥义的输出不高，还不如蓄满1行之后就马上变身，这样输出效率反而更高一些。BOSS的

战斗结束后返回**クランスピア**社，不能用地图跳跃，只能到车站乘车回去了。回去发展剧情后本章结束。

裘德间章四 セルシウスの願い

完成第13章后去**カン・バルク**和裘德说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人。

L1：もちろん协力するよ（裘德亲密度UP）
R1：さぁて、どうしようかな……

前往**ククル**冻窟的的地底湖说话触发剧情并进入BOSS战，BOSS弱点火和斩击，耐性水、地、打击和射击。

L1：でも、变わらないものもあるだろ（裘德亲密度UP）
R1：他の场所はもう见たのか

剧情之后间章结束。

艾丽泽间章三 届かない心

完成第13章后去**ル・ロンド**和艾丽泽说话进入间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。前往**バイカ－ル**废坑，往前走触发剧情

L1：俺の仲间です（艾丽泽亲密度UP）
R1：なにか问题か?

继续前进来到北部，往左走触发剧情的杂兵战。

L1：大丈夫なのか、エリ－ゼ?（艾丽泽亲密度UP）
R1：いいのか、罗恩？（罗恩亲密度UP）

走出废坑触发剧情。

L1：首相の言うこともわかる
R1：エリ－ゼの气持ち、わかるよ（艾丽泽亲密度UP）

间章结束，拿到艾丽泽的《TOX》换装2P色。

凯亚斯间章三 リ－ゼ・マクシア观光

完成第13章后去**トリグラフ**和凯亚斯说话开始间章，剧情之后前往**サマンガン**树界，进入之后触发剧情，继续前进到西南部。

L1：ガイアス、なんだか印象が违うな（凯亚斯亲密度UP）
R1：ガイアスも一绪に游んだりしないのか?

剧情之后发生杂兵战，之后再前往**マクスバ－ト**触发剧情。间章结束，拿到凯亚斯的《TOX》换装2P色。

Chapter 14 ルドガ-、任务完了

现在路特加无法发动骸壳变身。要求还款额是15万，还款之后接到电话回去**クランスピア**社。到大堂中央跟**ヴェル**对话之后本章开始。

L1：一人で大丈夫だ
R1：ジュ－ドたちも来てくれるのか?（裘德、蜜拉亲密度UP）

上去40F跟**ビズリ**－视频通话，路特加被任命为副社长，债务也一次过还清了。到30F跟**リドウ**对话，剧情之后回去1F遇到裘德和蜜拉。

L1：…………
R1：ああ、行こう!

选择L1，裘德的亲密度提升，但是接着要跟他来一场单挑。如果反过选择R1则是蜜拉。不过无论跟谁打都不必动真格，路特加的HP被打光之后，对方会使出秘奥义，但是HP会剩下1点，之后路特加会发动骸壳变身，此时发动秘奥义就能马上结束战斗。战斗结束后进入剧情，再次出现选择支。

L1：地下から外に出られるはずだ（凯亚斯、缪泽亲密度UP）
R1：强行突破しよう

限时选项：

L1：赖む、ジュ－ド
R1：赖めるか、ミラ?

限时选项选择L1，裘德的亲密度UP并且留下来拖住敌人，选择R1则是蜜拉。选完之后另外一人会连同凯亚斯、缪泽加入队伍。剧情后乘坐另一台电梯到地下训练场。控制训练场中的电脑执行训练模式，然后将场地内所有敌人消灭后才能继续前进。来到**エ－ジェント**训练所——也就是第一章参加考核时的山洞，走到出口的时候会引发剧情进入BOSS战。

BOSS：リドウ、イバル、CSエ-ジェント×2、CSレディエ-ジェント

リドウ跟之前在旅船上的实力差不多，只不过这次同场的还多了**イバル**以及三名杂兵。要是挨了杂兵的枪击会直接被打倒在地，非常烦人，最简单的方法还是发动骸壳变身用○○○○×一并清扫掉，杂兵的HP不高，两招左右就能搞定。变身之后建议锁定**イバル**打，这样清扫杂兵的同时也能重创他，如果还有时间能补他一个秘奥义，差不多就能了结他了。之后剩下リドウ，リドウ的招式稍微强化了一些，“バイエル・ベオネット”这招投出飞镖后会变化出龙卷风，要注意躲开。リドウ的弱点是风属性，可以用“镜月闪”带入弱点属性连携来重创他。BOSS的HP下降到一定程度以下后还会使用秘奥义，必须注意。

战斗胜利后回去公寓门口就能遇到之前负责诱敌的角色，剧情后本章结束。

蜜拉间章五 マクスウェルの巫子

完成第14章后在**ニ・アケリア**和蜜拉说话开始间章，队友为蜜拉、裘德和任意一人。

L1：クルスニクのこと、なにかわかったか?
R1：ちょっと颜を见にきただけだ（蜜拉亲密度UP）

L剧情之后进入分史世界，靠近右边触发剧情，剧情之后前往**ニ・アケリア**灵山，上到山顶触发剧情，BOSS战，BOSS弱点光和斩击，耐性地水火风暗和打击、射击。

L1：……大丈夫か?（蜜拉亲密度UP）
R1：すまない。ああするしななかった

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的《TOX》换装2P色。

蕾娅间章四 宿题の答え

完成第 14 章后，在**マクスバ－ト**和蕾娅说话开始间章。

L1 :そういう应对が感じ悪いんだよ
R1：どうしてもダメなのか（蕾娅亲密度UP）

L1 :あいつの许可が必要だっかのか?
R1：わかってもらえてよかったな（蕾娅亲密度UP）

回家触发剧情。

L1 :俺たちも追いかけよう（蕾娅亲密度 UP）
R1：レイアの归りを待とう

前往港口触发剧情，剧情之后间章结束，拿到蕾娅的武器。

缪泽间章二 ミュゼのプレゼント

完成第 14 章后在**ディ－ル**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、裘德和任意一人。

L1 :相谈に乘ろうか、ミュゼ（缪泽亲密度 UP）
R1：（……关わらない方が显明だな）

L1 :普段から身に付けられるものは?（缪泽亲密度 UP）
R1：何か手作りしてみるとか（缪泽亲密度UP）

剧情之后前往分史世界，前进至西北部最高的那个高台触发剧情，BOSS 战，BOSS 弱点为地和斩击，耐性风和打击。回到正史世界，非常搞笑的剧情之后间章结束，拿到缪泽的《TOX》的换装。

缪泽间章三 混成部队出动

完成第 14 章以及缪泽间章二之后在**ル・ロンド**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、裘德和任意一人。

剧情后前往**フェルガナ**矿山，进入第四矿区触发剧情，走进最深处的魔物之巢，BOSS 战，BOSS 弱点火和地，耐性风。

战斗胜利后间章结束，拿到缪泽的《TOX》服装 2P 色。

Chapter 15 兄の愿い、弟の意思

回去自己房间，读完哥哥留下来的信之后本章开始。在这之前如果有角色间章建议先去完成。读完信件之后前往码头找到哥哥，这里剧情中会出现很多限时选项，涉及到分支结局。

L1：なんでこんな恶趣味な方法なんだっ!
R1：ユリウス、本当にこんな方法しかないのか?

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1 :なんとかする方法があるはずだ!

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1 :何か方法があるだろ!? 何かっ!

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1 :ユリウスが死ぬなんて……嫌だ!

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1：嫌だ……嫌だ……っ!

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1：嫌だ！嫌だ！嫌だ！嫌だ!

L1：ユリウスの命で魂の桥を架ける
R1：俺には……できないっっ!

这些选项中只要任何一个选择了 L1，就会直接开始跟尤里乌斯的决斗，后面的选项也不会出现，如果坚持选 R1（死活不肯杀尤里乌斯），那么就会进入跟其他 8 名同伴轮番战斗的剧情。这场战斗是要路特加一人对付 8 人，同时在场的只有 4 个，每击倒一个就会有另一个补上。一周目这场战斗难度非常高，建议调成 EASY 打，并且买满 15 个自动复活的饰品。战斗中要优先击败会回复的角色。打赢所有同伴之后进入“血**まみれの**兄弟”的结局并且获得对应奖杯。达成这个结局后可以保存一个存档，读取之后玩家会发现自己在码头的宿屋的存档点中。出去之后可以接着发展结局前的剧情（结果还是得杀掉哥哥），不过先完成这个结局的话可以收集其他角色的敌人图鉴。

BOSS：尤里乌斯

这场战斗是跟尤里乌斯的单挑。哥哥的弱点是风和剑，HP 只有 5 万，但是攻击力和攻击意识比之前强很多，只顾着猛攻还是只有被狠揍的份。这场战斗比较考验大家的反应，哥哥虽然很容易被打出硬直，但如果他头顶出现“！”就要马上防御或者侧移躲开了，受到反击一招就可能没命，特别是“舞斑雪”这一招能打出 1000 多伤害。另外，哥哥还会使光属性的招式“胧朧”，被打中之后会陷入无法控制角色的状态，要快速连点按键才能回复过来，或者可以喝一些抗异常状态的药来预防。哥哥也会使用秘奥义攻击，但是被打中之后 HP 绝对会剩下 1 点，因此还有回复机会。打光哥哥的 HP 之后，两人会进入骸壳状态互拼秘奥义，然后进入剧情。

战斗结束后来到一个分史世界的**トリグラフ**，跑回自己家触发剧情之后，本章结束。（P.S :在回家路上和红色笑脸的 NPC 说话的话会听到路德加想哭都哭不出来的 ShortChat）

裘德间章五 かつて梦见た世界

完成第 15 章后，在**カン・バルク**和裘德说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人。前往**キジル**海瀑中间的瀑布，触发剧情。之后前往**イル・ファン**，**オルダ**宫触发剧情，再前往**ガンダラ**要塞。剧情之后发生 BOSS 战，**セルシウス**弱点火和斩击，耐性水地和打击、射击，另一只弱点火，耐性水。

L1 :大丈夫か、二人とも!
R1：见せつけてくれるな、ジュ－ド（裘德亲密度UP）

战斗胜利后来到**カラハ・シャ－ル**的领主馆，剧情之后间章结束，拿到裘德的武器。

蜜拉间章六 想い、弛まぬゆえに…

完成第 15 章后在**ハ・ミル**和蜜拉说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人，剧情之后前往分史世界，进入世精之途，一直前进至尽头。

L1 :ミラは道を外れてなんかいない（蜜拉亲密度 UP）
R1：冷静になれよ、精灵の主

和**マクスウエル**（分史）进行 BOSS 战，和前作一样，会不断地改变自己的耐性和弱点。

胜利后进入第二场 BOSS 战对缪泽（因子・四大隶属），BOSS 弱点光，耐性暗，要小心她也会使役四大精灵。

L1：……寂しいのか?
R1：歩いている道は同じだろ（蜜拉亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的武器，间章第六章结束后可以在旁边拿到前作里凯亚斯最终战用的剑和换装。

艾尔文间章五 确かな未来を求めて

完成第 15 章后在**シャン・ドゥ**和艾尔文说话开始间章。

L1 :上手くいったんだな
R1：つまり、饮みの诱いだろ?（艾尔文亲密度UP）

前往**ドヴォ－ル**的酒吧和两人说话触发剧情。之后间章结束，拿到艾尔文的武器。

L1 :俺もアルヴィンと同じ酒で（艾尔文亲密度 UP）
R1：俺はトマトジュ－スで

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

艾丽泽间章四 心、届けた先に

完成第 15 章后在**カラハ・シャ－ル**和艾丽泽说话开始间章，队友为艾丽泽、罗恩和任意一人。

L1 :勇气出してメ－ルしてみるよ（艾丽泽亲密度 UP）
R1：……そのまま放置かな

剧情之后前往分史世界，和 NPC 们说完话，来到领主馆里触发剧情。

L1 :例のヌイグルミを赖んだら?（艾丽泽亲密度 UP）
R1：アクセサリとか?（艾丽泽亲密度UP）

上楼进入房间触发剧情，剧情之后前往**サマンガン**树界，前进之后触发剧情，出现限时选项。

L1 :そうはいくか!
R1：エリ－ゼ、下がれ!（艾丽泽亲密度UP）

剧情后 BOSS 战，BOSS 弱点风和射击，耐性地和打击。

L1 :今の气持ちをルナに传えてみろよ（艾丽泽亲密度 UP）
R1：气にするな。子どもはわがままでいいんだ

剧情后间章结束，拿到艾丽泽的武器。

罗恩间章四 彼方から此方へ

完成第 15 章后前往**ディ－ル**和罗恩说话开始间章，队友为蜜拉、艾丽泽和任意一人。

L1 :ああ。一杯じゃなくて、腹一杯でもいいよ（罗恩亲密度 UP）
R1：いや、俺、饮まないから……

前往**クランスピア**社和**ヴェル**说话触发剧情。

L1 :まさか、ロ－エンは自分の死を利用しようとしてるのか……?
R1：ロ－エンに限ってそれはない!（罗恩亲密度UP）

前往**リ－ベリ－**岩孔，往下走靠近 NPC 触发剧情，杂兵战，进入第 03 区画触发剧情，出现限时选项。

L1 :かまわず倒す
R1：ロ－エンの安全を优先する（罗恩亲密度UP）

杂兵战后间章结束，拿到罗恩的武器。

L1 :ロ－エンはオレが守るよ（罗恩亲密度 UP）
R1：觉悟は立派だけど、エリ－ゼもドロッセルも心配していたぞ

凯亚斯间章四 决断、王として

完成第 15 章后前往**トリグラフ**和凯亚斯说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人。进入港口的宿屋触发剧情。之后前往**マクスバ－ト**宿屋和柜台人员说话。

L1 :人を杀したのは事实……裁かれるべくだろうな（凯亚斯亲密度 UP）
R1：难しいことはわからないけど、クラッカを助けたい

L1 :兵士の家族の气持ちはどうなるんだ?
R1：ガイアスは本当に纳得できたのか?（凯亚斯亲密度UP）

L1 :舍てるなよ。プレゼントだろ?（凯亚斯亲密度 UP）
R1：……ああ、それがいいかもな

剧情之后间章结束，拿到凯亚斯的武器。

缪泽间章四 ミュゼのマル秘作战

完成第 15 章后在**マクスバ－ト**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、凯亚斯和除蜜拉之外的任意一人。

L1 :（なんだが、怪しいんだよなぁ）
R1：わかった。ちょっと待っててくれ（缪泽亲密度UP）

来到另一端触发剧情，BOSS 战，无弱点，耐性光。

L1 :俺から说明するよ（缪泽亲密度 UP）
R1：全部ミュゼが悪い!

剧情之后间章结束，拿到缪泽的武器。

缪泽间章四 ミュゼのマル秘作战

完成第 15 章后在**マクスバ－ト**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、凯亚斯和除蜜拉之外的任意一人。

L1 :（なんだが、怪しいんだよなぁ）
R1：わかった。ちょっと待っててくれ（缪泽亲密度UP）

来到另一端触发剧情，BOSS 战，无弱点，耐性光。

L1 :俺から说明するよ（缪泽亲密度 UP）
R1：全部ミュゼが悪い!

剧情之后间章结束，拿到缪泽的武器。

Chapter 16 审判の门にて

选择除路特加以外的三名同伴。迷宫的结构表面上并不复杂，但是难点在于有些道路是断的，断的位置无法从地图上看出来，而且断点的位置不固定（但进入迷宫后不会发生变化），所以只能靠大家自己摸索了。实在过不去的话，贴着道路右边（或左边）边缘一直走下去肯定能走到终点。到达终点之后有一个存档点和一个齿轮，调查齿轮进去后进入最终 BOSS 战（三连战）。

从尤里乌斯搭建的魂の桥进去就能抵达カナンの地。不过此时章节还没开始，可以随时从大地图出来。因为最终迷宫终点位置既没商店也没传送点，所以出发前将道具和装备准备好吧。进入迦南之地只能

BOSS：クロノス

クロノス的战斗力比上一次见面再次增强。施法的时候附带的钢体很难打破。BOSS 的地、火、水三属性的魔法要及时逃脱，因为就算防御了也有可能被秒杀。如果地面出现紫色光圈表示 BOSS 会使出“パニッシュケ－ジ”这招，被打中之后角色会陷入无法控制的状态。BOSS 很喜欢发动时间停止，然后趁机拉开距离让身边的杂兵攻击。时间停止状态下，着火或者中毒等状态会继续掉血，如果路特加已经变身，骸壳槽也会继续消耗。另外还要小心 BOSS 的秘奥义，被击中的人一般都会被秒杀，倒霉的话可能会直接被团灭。HP 下降到一半以下后 BOSS 会跟上次一样发动时间回溯，被他成功发动的话这场战斗就得从头来过了。所以前期要注意保存骸壳槽，看到他发动回溯就马上变身，取消他的招式。打赢**クロノス**后面还有两场战斗，所以道具不能用掉太多。

BOSS：ビズリ－

ビズリ－的战斗有两场，BOSS 的 HP 高达 32 万，没有弱点和耐性。战斗力比クロノス强很多，攻击也是物理和魔法兼备，不过钢体没クロノス硬。用锤子相对比较容易打出硬直。“ブロイ・テ－レ”“アッパ－ブライス”等术技对他都有很好的压制效果。BOSS 的攻击力很高，挨一拳很可能会直接被秒杀，变身之后吃了一拳也会马上被打回原形，所以 BOSS 头顶出现感叹号的时候一定要侧移逃脱或者防御。BOSS 偶尔会发动秘奥义，被打中的角色基本上都是秒杀的，要及时复活。胜利后发生剧情，路特加获得了最强的骸壳变身能力并进入下一场战斗。

战斗开始时路特加会在变身状态下，但这时还不能了结 BOSS，因为此时他的 HP 还有 16 万。先打几下然后发动秘奥义，争取变身结束前能将他的 HP 打到 6 位数以下。BOSS 的进攻比之前更加凶悍，不过基本攻击套路没变，注意回避和回复，争取撑到第二次变身发动秘奥义就能看到胜机了。

战斗胜利后进入剧情，剧情中路特加的选择会决定进入普通结局还是真结局。

如果是想进入普通结局，选择“L1：エルを助けてくれ”“L1：分史世界は、俺が全部消す！”“L1：俺が、なんとかしてみせる”即可，如果想进入真结局，则选“R1：分史世界を、すべて消してくれ”“R1：エルは……俺が助ける！”“R1：消滅より怖いことがあるんだ”即可。

EX间章 その“证”を求めて--

前提是完成袭德和蜜拉的间章并且通关之后，前往**マクスバ－ト**和**イバル**说话开始间章

L1：わかつた（罗恩、凯亚斯亲密度 UP）
R1：ゴ－レムってなんなんだ?

剧情之后前往**カラハ・シャ－ル**，队友为袭德、蜜拉和罗恩，来到领主馆和**ドロッセル**说话触发剧情。

L1：そんなことだから争いが终わらないんだ
R1：外交には力も必要だよな……（罗恩、凯亚斯亲密度UP）

走出领主馆触发剧情，前往**タラス**街道西部触发 BOSS 战，弱点和耐性随时会变化，回复役只有袭德一人，把 BOSS 的 HP 打掉四分之一后 BOSS 会变形，全耐性无弱点，战斗胜利后触发剧情。

L1：とにかくやってみろ、ジュ－ド！（袭德亲密度 UP）
R1：わからないなら无理をするな

剧情之后袭德获得奥义**マクスウエル**，战斗继续，用**マクスウエル**打掉 BOSS 的耐性，使其成为弱点，需要进行好几次。

L1：“证”の歌だ！ ジュ－ド！（袭德、蜜拉亲密度 UP）
R1：“证”って“证の歌”……じゃないよな?

剧情后回到**カラハ・シャ－ル**领主馆触发剧情。

L1：ああ、人と同じにな（蜜拉、凯亚斯、缪泽亲密度 UP）
R1：ほんと、面倒だよな-

剧情之后间章结束。

二周目继承要素&GRADE 商店

通关存档会出现一个金色的星星标志。第一次通关之后菜单画面会出现“EX NEW GAME”的选项，选择这个就能读取存档重新开始游戏。游戏开始前会进入 GRADE 商店，商店会计算出玩家所读取的存档中已经获得了的 GRADE 值（称号相关数值，每个称号都有对应的 GRADE 值，称号列表菜单中也能看到这个总 GRADE 值），利用 GRADE 值，玩家能以购买的方式解锁一些二周目的继承要素或便利项目（比如双倍金钱，5 倍经验等），注意购买机会只有一开始的时候。项目的具体内容可参照下表：

项目	GRADE	说明
ルドガ－ボイス	0	开启路特加的语音，剧情选项中选择了台词之后路特加就会将这些台词读出来（其他没语音的地方还是没有）
アイテム所持数扩张 30	300	道具最高持有数扩张到 30 个
アイテム所持数扩张 99	1000	道具最高持有数扩张到 99 个
道具アイテム引き継ぎ	100	继承全部消耗品道具
素材アイテム引き継ぎ	200	继承全部素材，本作中惟独金钱不能继承，但如果到赌场将钱全换成筹码，再换成“堇青石”等素材继承到二周目，然后再卖掉就相当于将一部分钱继承下来了（亏损为 60%）
ビジュアル（衣装）アイテム引き継ぎ	200	继承全部服装、发型、装饰配件
装饰品アイテム引き継ぎ	500	继承全部装饰品
アブソ－バ－引き継ぎ	500	继承全部觉醒宝珠
特殊アイテム引き継ぎ	300	继承全部特殊道具
スキルアイテム引き継ぎ	1500	继承全部技能道具
绊・魔装备引き継ぎ	400	继承全部绊、魔装备
特殊武器引き継ぎ	700	继承全部封印武器等特殊武器（但不包括绊、魔装备）
获得经验值 2 倍	300	同时购入此两项能获得 10 倍经验，达成 Lv200 的奖杯必备
获得经验值 5 倍	2000	
HP ＋ 1000	300	初期所有角色 HP+1000，但是角色 HP 上限为 9999 不变
获得ガルド 2 倍	300	击败敌人后获得的金钱 2 倍
アイテムドロップ率 2 倍	200	击破敌人后掉落道具的几率 2 倍
チャット全开放	1500	全部对话解放
共鸣术技ゲ－ジ上升率 2 倍	300	共鸣术技槽的上升速度 2 倍
AC 最大值＋ 1	500	初期 AC 最大值 +1
AC 最大值＋ 2	1000	初期 AC 最大值 +2
术技使用回数引き継ぎ	100	继承上一周目的术技的使用次数
术技・スキル引き継ぎ	2000	继承全部通过觉醒宝珠获得的术技和技能
属性连携ダメ－ジ率增加	300	属性连携的伤害增加
属性连携受付时间延长	200	属性连携的输入时间延长
クリティカル率 3 倍	100	敌我双方的会心率增加到 3 倍
ダメ－ジ 2 倍	100	敌我双方受到的伤害增加到 2 倍
术・技消费 TP 减少	500	使用术技消耗的 TP 全部变成原来的 50%
ルドガ－骸壳［第 2 段阶］	200	路特加的骸壳能力初期就能解放第二段
ルドガ－骸壳［第 3 段阶］	500	路特加的骸壳能力初期就能解放第三段
ルドガ－骸壳［最终段阶］	1000	路特加的骸壳能力初期就能解放最终阶段
亲密度引き継ぎ	1000	继承全角色的亲密度，如果已经解除了“八方美人・极め”这个奖杯，此项重要度还不如继承技能书
勋功ポイント全引き継ぎ	600	继承任务获得的全部功勋点数
勋功ポイント半分引き継ぎ	300	继承任务获得的一半功勋点数
ネコ派遣引き継ぎ	1000	继承全部派遣地点和全部猫（任务相关的 3 只除外），但各地图道具收集状况不继承

通关后隐藏要素

通关之后如果不开二周目，直接读取通关存档能继续游戏，剧情会回到第十六章开始前（即打最终BOSS之前，迦南之地的迷宫部分不属于十六章内容）。此时我们还能做的事情大致上可以总结为以下5件：1. 讨伐复活的EX版大型怪物；2. 挑战隐藏迷宫“无明の灵异”；3. 挑战斗技场；4. 继续还钱，完成隐藏结局；5. 刷奖杯。

正常来说一周目通关时队伍的等级大概是LV70~LV80左右。而隐藏迷宫“无明の灵异”推荐挑战等级是LV110以上（Normal难度），这段时间正好可以去打EX大型怪物练级和刷钱。不过通关等级跟EX怪物硬拼还是非常吃力的，因此笔者这里给大家一个建议，先挑战那些报酬相对较低而且弱点属性是地属性或者水属性的。比如“モ－ラルズア－ムEX”“キュバ－ジクロ－EX”“アロ－フォルザ－ムEX”等。事先准备大量的TP回复药并设置让同伴自动使用，武器选用锤子并装上“ファンドル·グランデ”这个术技，用来对付前述怪物能够迅速将其石化，再配合蜜拉的掩护技用弱点属性连携来输出，就算等级有差距较大也能打得对方毫无还手之力。战前必须先吃“チキン南蛮巻き”提升80%经验值（可在“ル·ロンド”的宿屋里花钱购买），对实力有信心的话可以再配合“ダ－クシ－ル”“デモンズジ－ル”这些经验值提升的饰品，级数便会升得飞快。等级足够了就可以去打隐藏迷宫，顺便继续清理大型怪物。全部完成之后就打斗技场和还债，解决隐藏结局，最后刷剩下的奖杯。

注：挑战称号中有一项要求两分钟内击杀大型怪物的，击杀数量为20，如果想第一周目达成，建议大家注意剩余怪物数量。

赌场

赌场其实并非通关后的隐藏要素，但是跟完成后面的挑战和奖杯密不可分。第九章之后完成依赖任务“ポ－カ－フエス”，将“天狗の面”交给ドヴォ－ル酒吧的一位客人之后就能玩赌博小游戏。赌博用的筹码可以在酒保那里直接购买，筹码与现金的汇率是1:10。买到筹码之后跟面具男对话就能开始赌博了。

赌博分两部分，第一部分是凑牌型，一开始先押筹码，最多可押100枚，之后他会随机发5张扑克牌，然后你有一次机会从中选择1~5张舍弃重发，重发后从5张牌构成的牌型来决定倍率。倍率最小的两对为2倍，同花顺为50倍。没有牌型为输，一对为平。两张JOKER也会作为变化牌加入，因此如果出现5张相同点数的情况（4条+JOKER或3条+2JOKER）就能达到最高倍率的100倍。

出现了2倍或以上的牌型后就能进入第二部分——猜大小。系统会先给出第一张牌，然后让玩家猜第二张牌比这张大还是小，如果猜对了，玩家上一部分赢得的钱就会翻倍，如果猜错了就会全输掉。猜对之后玩家可选择是否再来一次，如果再次猜对，奖金便再翻一倍，最多能猜8次（全中即为256倍）。牌从小到大依次为2~10、J、Q、K、A、JOKER。花是不算的，因此出现点数相同的情况必输。

游戏中有一个奖杯要求玩家在赌局中累计赢得10万枚筹码。筹码能够从酒保那里交换道具，其中有能提升同伴亲密度的道具“フレンドリンクS”（价值2万枚）。因此赌博也是完成全角色亲密度奖杯的重要一环。

因为下注限额小，每次押满100个筹码即可。了解数学的朋友应该都明白指数函数的“爆炸性”吧，无论第一部分凑到什么牌，第二部分都要争取猜中8次。经笔者试验，赌本几乎是永远都输不完的，只要RP不差，筹码会飞涨得很快。奖杯要求的10万筹码只要达成2~3次全中就能完成。全角色亲密度建议先完成所有人的间章并且通关之后再刷。因为5瓶“フレンドリンクS”能够令1名角色亲密度增加1心，即10万枚筹码，虽然比不上剧情选项，但无疑是通关后最有效的方法。

另外，赌博还有金骰子（金のサイコロ）和银骰子（银のサイコロ）两种辅助道具，前者5回合内发牌必出同花，后者5回合内必出JOKER。两种骰子能够从斗技场上位战的敌人身上掉落。因为骰子是消耗品，使用前建议先存档。发动了金骰子之后，第二回合8次全中就能获得179200枚筹码！

隐藏迷宫：无明の灵异

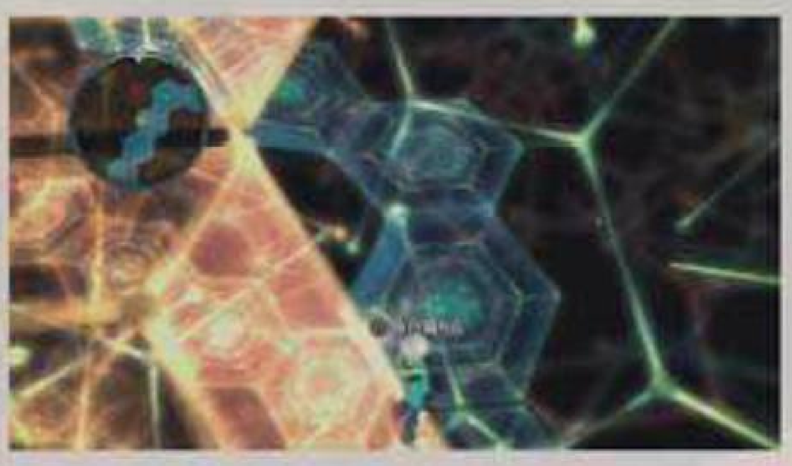
回去クランスピア社触发剧情，然后前往ディ－ル会就能发现这个隐藏迷宫的入口。进入迷宫的成员必须有路特加，另外还要有亲密度8心以上的队友同行，否则谁都无法进入。一般来说流程中如果完成了所有角色的间章，并且剧情中选对了大部分提升亲密度的选项，就算不够8心也不远了。剩下的可以去酒吧赌博，用筹码换提升亲密度的道具解决（具体参考赌局部分）。顺带一提，通关之后能获得1个装饰品“想影の连环”，装上的同伴能够无视亲密度直接进入。

迷宫中所有战斗不能逃跑，而且如果没有共鸣的角色打出的伤害只有1。迷宫里面没有存档点，但是可以Quick Save。进入迷宫后除非团灭、挑战失败（特指沙漠区域）或者完成迷宫，否则无法出来。被团灭不会GAME OVER而是直接回到玄关区域，不过这也意味着战斗不能重来，所以要善加利用Quick Save。

开始挑战后迷宫有3个区域，一开始来到的是主区域，有9扇门分布在区域周围。每一扇门对应一名角色，只有该角色在队伍中时才能进入。门跟角色的对应关系可参考上图：

门后的空间有两种迷宫，具体如下：

螺旋阶梯



由三条不同颜色的螺旋走廊构成，玩家可以从走廊的边缘跳下去进入其他颜色的走廊。走廊上一共有三处发光的特殊地板，全部踩一遍之后镜头就会提示出现出口传送点。从传送点离开就能进入BOSS战区域。

大沙漠

场地是一片广阔的圆形大沙漠，沙漠上有各种杂兵。玩家要在限时内消灭指定数量的杂兵才能离开。要求消灭的杂兵类型和数量随机，比如要求消灭5只枯树样子怪物，玩家就必须在沙漠中找出这种外形的怪物并触发战斗，胜利后便清算一只。一场战斗中消灭了多只目标怪物，结果也只会清算一只，如果是跟其他外形的怪物触发战斗，即使战斗中有目标怪物，胜利后也不会清算结果。完成之后地图上就会出现通往BOSS战区域的传送点，如果时间结束都没能达成

目标就会返回玄关区域，挑战失败。注意打开菜单经过的时间也会清算的，但目标讨伐数达到后可以继续留在这个区域探索，不限时间。

探索隐藏迷宫的基本流程是选择好角色之后进入第一个主区域，选择一位角色的门进去，进入上面两个迷宫的其中一个，通过之后发生一次 BOSS 战，胜利后进入第二个主区域。第二个主区域结构和流程跟第一区域一样，9 扇门中选择 1 个进去，通过迷宫后发生 BOSS 战。只不过敌人和 BOSS 的战斗力比第一区域强很多。BOSS 的等级都在 Lv110 以上，就算是 EASY 难度也建议 Lv100 以上才进去挑战。每扇门里面的 BOSS 只要打过一次就不会出现，（打败**スタン**和**クレス**之后会复活一次）开战之前建议先吃个经验值提升 80% 的料理。为了避免忘了进过哪些门，建议大家每次都选同一名角色的门打（如果真的忘了可以从图鉴查看打过那些 BOSS）。下面是每扇门中对应的 BOSS：

角色门	第一区域	第二区域
路特加	ユリウスの影	ルドガ－の影
裘德	ミラの影 (TOX 版)	ジュ－ドの影
蜜拉	ジュ－ドの影 (TOX 版)	ミラの影
艾尔文	プレザの影	アルヴィンの影
艾丽泽	ジャオの影	エリ－ゼの影
罗恩	ナハティガルの影	ロ－エンの影
蕾娅	アグリアの影	レイアの影
凯亚斯	ウィンガルの影	ガイアスの影
缪泽	マクスウエルの影	ミュゼの影

スタン＆クレス

全部门打过了之后紧接着能挑战迷宫最深处的隐藏 BOSS，虽然名字是“???”，但我们都知道分别是スタン和クレス的黑影（Lv136）。スタン的弱点是水、耐性火，クレス弱点是光、耐性暗。重复挑战了这么多次隐藏迷宫，特别是 BOSS 战之前都有吃料理的话，相信各位都可以从容应对了。其中一人的 HP 下降到一半以下后会发动 OVL 并且使用共鸣秘奥义，被打中必死，还好攻击对象只有一人，回复对我们来说毫无压力。推荐打法是用锤子的“ファンドル・グランデ”，追着スタン打能不断令其石化（クレス中了也有一定几率石化），然后以弱点属性连携重创，很快就能将他击杀。剩下 1 人后战斗便轻松很多，同样以弱点属性连携击杀即可。

击败它们之后就能达成斗技场 EX 团队战乱入的条件之一了（详情查看隐藏结局部分）。此后能够重复来这个迷宫挑战它们，前面的 BOSS 也会复活，战斗胜利后能获得 100 万奖励，经验值也非常丰富，要常来。

古の铃

此外，迷宫中每个区域还能找到红色的灯笼、蓝色的烛台以及绿色的火把这三种照明道具，拿到这些道具能够得到“古の铃”奖励。按照红、蓝、绿色的顺序拿去奖励最多，有 6 个，没按照顺序拿只有 4 个，随便拿到一个或以上只有 2 个。“古の铃”能够用来交换绊武器、特殊服装或者金银骰子等道具，有时间的话建议多刷一些。具体交换内容如下：

古の铃交换内容

交换アイテム	古の铃	内容
绊双铳タレイア	30	与同伴连携总时间越长，攻击力越高
クルスニクの键	50	变化衣装 [エル]
杂务エ－ジェント	30	变化衣装 [イバル]
黑き片翼	20	变化衣装 [ウィンガル]
キタル族・先代族长	20	变化衣装 [ジャオ]
元ガ－ベッジ队の女	20	变化衣装 [プレザ]
トラヴィス家の令娘	20	变化衣装 [アグリア]
道标の探索者	50	变化衣装 [ユリウス]
クランスピア社社长	20	变化衣装 [ビズリ－]
分史対策室・元室长	20	变化衣装 [リドウ]
シャ－ル家・现当主	40	变化衣装 [ドロッセル]
故カラハ・シャ－ル领主	40	变化衣装 [クレイン]
冰の大精灵	40	变化衣装 [セルシウス]
ヴェランド银行の取立人	40	变化衣装 [ノヴァ]
社长秘书	40	变化衣装 [ヴェル]
时空剑士	20	变化衣装 [クレス]
ユニコ－ンの法术士	50	变化衣装 [ミント]
炎のソ－ディアンマスタ－	20	变化衣装 [スタン]
レンズハンタ－	50	变化衣装 [ル－テイ]
ノイシュタットの英雄	20	变化衣装 [マイティコングマン]
カリカリ	1	短缩 10% 猫派遣返回时间
おかかグミ	3	短缩 15% 猫派遣返回时间
マタタビ	5	短缩 25% 猫派遣返回时间
おもちゃ	7	短缩 35% 猫派遣返回时间
ロイヤル猫缶	10	猫派遣罕有道具入手率 3 倍

斗技场

斗技场位于シャン・ドゥ，跟中间柜台的小姐对话，交纳参加费用并选择队友后就能参加战斗。斗技场的战斗有两种模式：

タッグモ－ド：双人模式，也是斗技场初期就能参战的模式。玩家可以随意选择两名角色进行挑战。击败一波又一波的敌人并击败最后的 BOSS 就能获胜。开启上位挑战的要求是主线剧情完成 12 章之后，同时完成 3 次下位挑战。EX 级则需要通关并且跟所有角色组队完成一次上位挑战，之后离开斗技场到任意地方触发特殊剧情，然后才会开启。

パ－ティモ－ド：4 人团队战，消灭掉一定数量以上的大型怪物之后就能开启。战斗内容也是跟大型怪物连战。消灭掉パ－ガフォ－ト、アロ－フォルザ－ム、ヴェウィンドクロ－ズ、ケルディスアイ、メロラベンダ－、ハンマ－ズア－ム、ウィンドレイス、ファイアティグル、オ－リナイツティグル这些怪物后就能开启上位团队战，而 EX 级需要讨伐掉所有 EX 级以外的大型怪物才能开启。值得一提的是上位团队战胜利之后能获得经验值 2 倍的饰品。

隐藏结局&达成方法

斗技场结局

达成这个结局的条件是触发"《传说》系列"旧作的主角乱入，并且战胜他们。乱入条件是：

1. 到达隐藏迷宫最深处并击败**スタン**和**クレス**的影子（详见隐藏迷宫部分）；

2. 完成依赖任务"谜**の**女性**た**ち1""谜**の**女性**たち**2"；

达成之后，EX级4人团队战的最后就会有4位主角乱入，他们分别是**クレス**、**ミント**、**スタン**、**ル－テイ**，平均等级Lv141左右，实力可以用变态形容，战前要在场外买满复活药和替身护符，前面的大型怪物连战要尽量保留共鸣槽和骸壳槽。先代们乱入后先解决掉负责回复的**ミント**，然后集中攻击**ル－デイ**防止她将**ミント**复活，再到**クレス**，**スタン**最后打。打两位女角色的时候，要多用"**ファンドル・グランデ**"等招式阻止她们咏唱魔法，必要时还得用上骸壳变身来制止。

战斗胜利后出现剧情，剧情中选择"L1：**ぜひ**赖**む**！"就能进入这个结局，并且解除奖杯"他人任**せの**人生"。

温泉结局

主线流程进行到14章之后，到**クランスピア**社门口跟**ノヴァ**谈话能继续偿还债务。赚够2000万并全部还清之后会触发特殊剧情。系统默认会生下最后100块，**ノヴァ**表示想要亲自收下。这时前往**クランスピア**社找到她，还清所有钱之后，她会邀请我们所有人去温泉旅行。达成结局后就能解开奖杯"**キレイなカラダ**"。

赚钱方法

刷钱之前最好先带上蕾娅，给她装备"**サ－チガルド**1、2"两个技能可以令奖励金额翻倍，增加80%金钱的料理以及装饰品也要善用。最快的方法是通关之后挑战隐藏迷宫最深处的**スタン**和**クレス**，一场战斗结束能获得100万，带上蕾娅的技能并且配合料理和道具，奖金能翻至数倍。

自认RP好的玩家也可以去赌场赌博，将赚到的筹码换成堇青石卖掉。50万筹码可换100个石头，卖掉之后是200万。换言之能赌到500万筹码就能一次还清全部债务了。

大型怪物

游戏进行到特定时期之后能在接依赖任务的人那里能查到大型怪物的发现报告，这些怪物分散在各个场地或迷宫中。如果将它们找出来并击破的话能同时获得大量的经验值和金钱奖励——特别是在每进入一章之前都要花费大量资金的本作，讨伐大型怪物能让我们前期存钱轻松不少。当然，它们的实力也是堪比BOSS的。值得一提的是大多数大型怪物都有一个共通点，就是达成某些特定条件能令它们陷入DOWN状态，这个状态下它们不会还手，而且受到任何属性的伤害都是300%，这点可以多加利用。下文也会针对每只怪物特殊DOWN的时机制定策略。

每一只大型怪物只能讨伐一次，讨伐掉之后便不再出现，为了别浪费经验值，建议在参战成员全部存活的情况下打败它们。讨伐之前不需要接任务，搞定之后了跟依赖任务的中介人说就能获得相应的报酬。

一针不乱！チェリ-ズパイク！！

出现时期：第三章结束后

地点：エラ－ル街道 西部

特殊 DOWN 条件

对着弱点部位——头部，不断攻击即可打出特殊DOWN，怪物偶尔会用两个钳子来防御，用锤子压着打直到破防即可。

名称	通常版	EX版
LV	5~9	134~138
HP	34314~45150	1152600~1185144
弱点	风、地、打	
耐性	射	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	6000ガルド/1800pt	640000ガルド/192000pt

应对策略

出现时期最早，报酬最便宜的大型怪物。而且等级也不高，用锤子不断攻击头部造成DOWN，轻松击杀没问题，因为弱点是风属性，路特加最初的术技"苍破刃"就能克制它。当它潜入地下的时候要马上停止攻击并绕着场地跑，等它冒出来后马上反击即可。

EX版就不容易对付了，光看报酬就知道EX怪物中最先打的不可能是它，等级太低被一招甩尾被团灭也是有可能的，建议先打掉一些便宜的EX怪。基本战术还是跟一开始一样，追着头部打DOWN然后重创。因为地属性也是弱点之一，用锤子的"ファンドル・グランデ"将其石化是非常有效的打法。

猛碎血还！ヴェウィンドアイ！！

出现时期：第四章结束后

地点：トルバラン街道 中央部

一起出现的敌人：トルバラン街道 中央部

特殊 DOWN 条件

弱点属性连携5属性以上，EX版要9属性。

名称	通常版	EX版
LV	9~13	76~80
HP	45150~55986	680712~713256
弱点	火、水、风、地、光、暗	
耐性	斩、打、射	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	12000ガルド/3600pt	200000ガルド/60000pt

应对策略

同样是非常弱的大型怪物，因为弱点属性太多了，随便一招属性攻击都可以引发弱点属性连携。加上普通版的钢体是0，最简单的"苍破刃"就能打出硬直。不过要打出特殊DOWN，单凭路特加一人可能比较吃力，配合同伴便非常轻松。需要注意的是翅膀发出红光的时候要注意躲开或者及时防御，因为是广范围石化攻击的预备动作，另外还要小心尾巴突刺攻击，被击中会陷入出血状态。

EX版出现条件比较特殊，要先完成任务"**ヴェウィンドアイの**逆袭"之后才会出现。虽然有了钢体，但实力还是EX怪物中最低级别的，加上弱点属性非常多，依然可以针对这些来给予打击。

有象无爪！キュバ-ジクロ-！！

出现时期：第五章结束并还了钱之后

地点：トイラ－ド间道

特殊 DOWN 条件

滚动攻击“**クレイジ－ボ－リング**”落空之后有4秒钟左右的硬直时间，在这个时间内不断攻击的话就能造成特殊DOWN。EX版要在硬直时间用共鸣术技才能实现。

名称	通常版	EX版
LV	13~17	82~86
HP	59892~71484	519708~542892
弱点	地、暗	
耐性	风	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	24000 ガルド /7200pt	240000 ガルド /72000pt

应对策略

怪物的钢体值比较高，不容易中断它的攻击，而且物理伤害也比较高。但相对地，它的攻击硬直很大，躲开之后马上靠近给予反击，或者拉开距离用双枪术技“**ゼロディバイト**”都有非常不错的效果。

EX版依然可以用“**ファンドル・グランデ**”的通用战术来对付，在中距离施加石化状态后再靠近作战。

七天八倒！グレ-タ-デモッシュ！！

出现时期：第六章结束后

地点：キジル海瀑 泷下

名称	通常版	EX版
LV	16~74	83~141
HP	57510~198450	660960~1083780
弱点	火、打	
耐性	水、射	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	21000 ガルド /6300pt	280000 ガルド /84000pt

应对策略

这只大型怪物主要是用水属性的攻击，头上两只触角能将人抓起并摔到地上，范围广而且无法防御，非常无耻。因此要尽量避免正面战——虽然很难避免。敌人将触手插进地下后就要注意地面上深处的触手攻击，要保持走动。前方水枪扫射的时候如果能绕道它背面，可以放心输出。

EX版打起来更加麻烦，路特加的主力技是“**レイジングサン**”和“**エオリエ－ネ**”，后者动作时间长硬直大，但是回报高。队伍可以配置蜜拉或缪泽，多使用火属性攻击输出。另外，从赌场换到的“**ザ・ブル－マント**”可以吸收水属性攻击，战斗会轻松很多。

暗虫无策！エレインホ-ン！！

出现时期：第六章结束后

地点：ニ・アケリア参道南西部

特殊 DOWN 条件

在高空飞行的时候用枪将其射下来即可。

名称	通常版	EX版
LV	5~9	134~138
HP	34314~45150	1152600~1185144
弱点	风、地、打	
耐性	射	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	6000 ガルド /1800pt	640000 ガルド /192000pt

应对策略

很喜欢往高处飞的大型怪物，飞上高空之后近战攻击几乎完全没辙。队伍推荐配置罗恩或者艾丽泽，装饰品推荐“**ピヨハン**”，能降低50%气绝概率。另外它还会使用毒属性的招，所以リキュ－ルボトル也可以适当准备一些。因为怪物的攻击范围较广，基本打法还是保持距离用枪射击，等它在高空被打下来之后就马上换近战武器靠近重创。

EX版能力强化了不少，要注意“**ブライトベル**”这招范围光属性攻击，会造成混乱状态，所以开场之后喝瓶リキュ－ルボトル也很重要。基本打法跟普通版接近，但是低空飞行的时候可以用“**ファンドル・グランデ**”打到，比较容易造成硬直。将它从天上打下来的硬直也是很好的输出时机。

虫连崩倒！モ-ラルズア-ム！！

出现时期：第七章结束后

地点：バ－ミア峡谷 西北部

特殊 DOWN 条件

咆哮的时候攻击它的弱点——嘴巴。这只怪物特别喜欢用完“**ラウンドクロ－**”之后发动咆哮。防御了之后马上反击。

名称	通常版	EX版
LV	25~29	74~78
HP	105252~118140	526260~552036
弱点	地	
耐性	风	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	40000 ガルド /12000pt	220000 ガルド /66000pt

应对策略

要注意它的前方拍爪攻击(**ラウンドクロ－**)，被命中的话必定陷入气绝状态。另外还要小心潜地之后从地下飞出来的攻击，要保持走动。对付普通版适合保持一些距离用双枪的“**ロクスウイング**”战斗。

EX版可以说是最早能欺负的EX怪之一，用“**ファンドル・グランデ**”能将其全程石化到死。

酷使无爪！グラッディクロ-！！

出现时期：第七章结束后
地点：ルサル街道 中央部

特殊 DOWN 条件

下压攻击“**ギガンテイックブレス**”落空之后有 3~4 秒钟硬直时间，趁这机会持续发动攻击即可造成特殊 DOWN，EX 版要用共鸣术技。

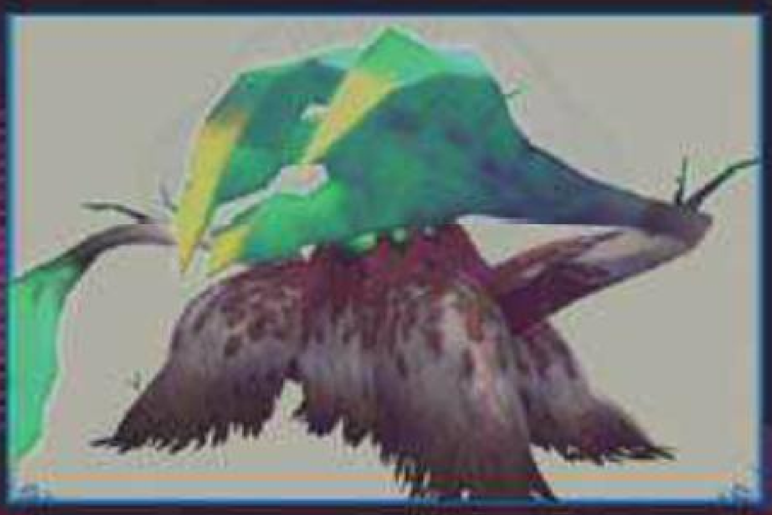
名称	通常版	EX版
LV	24~31	93~100
HP	129960~158688	829272~883728
弱点	水	
耐性	地、射	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	45000 ガルド /13500pt	260000 ガルド /78000pt

应对策略

グレ－タ－デモッシュ的强化版，弱点也不是那悲催的地属性了。因为这怪物很喜欢防御，因此队伍可以配置阿尔文，共鸣之后利用他的破防攻击来助攻。除此之外因为它弱水，让擅长水属性攻击的罗恩也非常合适参战。基本战术是跟阿尔文共鸣并且设置指令“一绪に战え”，想办法绕道 BOSS 的背后进攻。

EX 版推荐操作裘德战斗，利用集中回避躲开它的攻击瞬间绕到其背后可以轻易重创它，共鸣对象依然推荐阿尔文。裘德的术技可以设置“转泡”来针对弱点打击，另外还可以配上“**ダウンバ－スト**”“**ダウンラッシュ**”两个技能后使用“冲波魔神拳”来进攻。

大颜成树！パ-ガフォ-ト！！



出现时期：第八章结束后
地点：サマンガン树界

特殊 DOWN 条件

弱点属性 5 连携以上，EX 版为 9 连携以上。

名称	通常版	EX版
LV	24~71	123~170
HP	117840~441792	1467648~1995552
弱点	火	–
耐性	水、地、射	水、地、光、射
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	40000 ガルド /12000pt	740000 ガルド /222000pt

应对策略

对付这只怪物可以用以弱点属性连携为目的术技配置战斗。耐性属性虽然比较多，但是在弱点属性连携下都是浮云。起手的招式可以用锤子的“**レイジングサン**”或“**エオリエ－ネ**”。熟练地切换武器的话，路特加自己一人就能轻松实现 5 连携。将怪物打趴后，对着弱点的头部攻击能一口气给予重创。要注意的招式是“**マキシマムレイ－ザ－**”，效果夸张威力惊人，看到它双手支着地面升起的时候就要马上往两边或背后躲开。此外还有三叉光束射击，HP 下降一定程度后使用，范围很宽，不适宜留在它正面。

EX 版就不能用赖招了，而且还会变成没有弱点属性。武器推荐用双剑，“红莲翔舞”虽然不克制但可以有效攻击头部弱点制造硬直。如果要用弱点属性连携，必须事先装上“**マイトチャ－ジ 2、3**”这两个技能。同伴可以用蜜拉跟缪泽这些擅长术技的，特别是蜜拉的掩护技能非常好用。用火属性攻击令其着火之后，持续伤害效果非常明显。

危蜂虎头！アロ-フォルザ-ム！！

出现时期：第八章结束后
地点：クラマ间道

特殊 DOWN 条件

トランブルドロップ是从高空用尾针插到地面的攻击，落空的话尾巴会扎在地上拔不出来（跟蜜蜂一样），这个状态会维持 4~5 秒左右，这个时候趁机反击就能造成特殊 DOWN 了。

名称	通常版	EX版
LV	24~71	93~140
HP	110865~275412	704868~1033962
弱点	火、地	
耐性	风	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	40000 ガルド /12000pt	400000 ガルド /120000pt

应对策略

这只怪物比较常用的“**ディスピソング**”命中后会造成混乱，所以开战之后建议喝一瓶“**リキュ－ルボトル**”来预防。正如前面所说，“**トランブルドロップ**”落空之后会出现很长的硬直时间，可以作为主要的战术方向。同伴推荐缪泽，利用她的移动牵引能延长回避距离，使得怪物的攻击更容易落空。

EX 版是因为要用共鸣术技才能打出特殊 DOWN，所以普通版的战法会变得比较麻烦。还好也是能用“**ファンドル・グランデ**”欺负的敌人，石化之后用弱点属性连携堆高伤害倍率，再发动共鸣秘奥义就能迅速解决。另外，同伴推荐用艾丽泽，她的“**ディスペル**”可以预防怪物带有混乱状态的攻击。

猪突盲信！パウダ-ブル-タル！！

出现时期：第八章结束后
地点：セイライ冷原 南部

特殊 DOWN 条件

突进结束后在做摇头动作的时候攻击它即可造成特殊 DOWN，EX 版要用共鸣术技。

名称	通常版	EX版
LV	35~42	104~111
HP	165504~192657	866310~920616
弱点	火、风	
耐性	水、地	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	45000 ガルド /13500pt	360000 ガルド /108000pt

应对策略

弱点同时是火和风属性，双枪的“**ラピッドレンジ**”完美克制，不过因为敌人最具威胁的突进攻击追向性很强，装备双枪时走动较慢比较难逃脱，要多用侧滚回避，或者跟缪泽组队让她来帮助我们拉距离。觉得不顺手的话还是建议大家用锤子近战吧（很难理解为什么扛着锤子比拿两把手枪跑得还快），灵活运用“**レイジングサン**”和“**エオリエ－ネ**”这两招火属性术技依然有不错的效果。近战时要小心它转身后蹬攻击“**スタンヒップ**”，被打中也是马上气绝的，BOSS 头上出现“！”要马上躲开。

EX 版的难度会提升很多，怪物的突进攻击要想办法躲开而不是防御。直接被破防然后碾压死的情况屡见不鲜。打法跟普通版差不多，双枪的“**ラピッドレンジ**”命中打出弱点属性连携之后可以跟阿尔文一起使出共鸣术技“**セパレツフラシュ**”，有一定几率给 BOSS 造成石化。如果不想换共鸣对象的话，跟缪泽的共鸣术技“**メテオレイド**”也可以造成石化效果。

炎虎致死！オ-リナイツティグル！！

出现时期：章节“歌声は海瀑に谺す”结束后

地点：ファイザバ－ド 沼野西北部

一起出现的敌人：タイニャ－ティグル

特殊 DOWN 条件

“ランディングインパクト”落空之后，趁它发呆的时机反击，EX 版要用共鸣术技才能打出特殊 DOWN。

名称	通常版	EX版
LV	25~29	74~78
HP	105252~118140	526260~552036
弱点	地	
耐性	风	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	40000 ガルド /12000pt	220000 ガルド /66000pt

应对策略

这只怪物移动速度较快，擅长各种无法防御的招式。其中最具威胁的招式无疑是“ランディングインパクト”，范围大附带石化效果而且防御不能，所以选用近战武器打非常头疼，共鸣对象推荐用缪泽协助回避，出完招的硬直时间也可以顺序靠近反击，用“苍破刃”之类的风属性招式很容易就能打出特殊 DOWN。为了防止石化，开战后可以先让路特加喝瓶リキュ－ルボトル。

EX 版的打法大同小异，不过这次还推荐艾丽泽出战，因为她可以使用“ディスペル”来防止异常状态，怪物的攻击落空之后让缪泽把路特加拖到敌人身边，然后马上跟艾丽泽共鸣并使出双剑的“一迅”，接上共鸣术技“绝影”就能瞬间将其打趴。

葡葡球菌！メロラベンダ-！！

出现时期：第九章结束后

地点：リ－ベリ－岩孔

名称	通常版	EX版
LV	49~88	118~155
HP	459000~758700	1017900~1317600
吸收	火、水、风、地、光、暗、斩、打、射	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	175000 ガルド /52500pt	500000 ガルド /150000pt

战前准备

因为本体是全攻击属性吸收，“マイトチャ－ジ 2~3”成为了对付这只怪物必备的技能。攻击之前先防御，保持两秒(第二次出现 AC+1 的提示)，情况允许的话防御 4.5 秒，这样第一下物理攻击就能无视怪物的属性吸收，强制造成弱点攻击。然后就可以借助弱点属性连携堆高伤害倍率，然后用共鸣秘奥义重创。蜜拉和缪泽两人是推荐角色，其中蜜拉的束缚可以让弱点属性连携的时间不减。非常实用。

应对策略

非常令人头疼的巨大怪物，本体是全部攻击属性吸收，所以不能直接跟它较劲。怪物行动一段时间之后会分裂出两个分身，并且本体会将一部分 HP 分给它们。两个分身的弱点各自相反，一个是火、风、光，另一个是水、地、暗。攻击之前要先看清楚锁定的对象是弱哪个属性的。三只同场的状态会非常难打，特别是怪物移动力比较灵活，旋转连环拳第一下无法防御，就算防住了后续的也有可能被破防连到死，所以发动“マイトチャ－ジ 2”的机会变得很少。常规的打法是躲过本体攻击分身，让本体不断地削减自己的体力使出分身。如果已经学会了“ファンドル・グランデ”，那么可以先快速消灭掉弱水、地的那只。弱火那则可以用“エオリエ－ネ”直接打趴。剩下本体之后就靠上面的技能打弱点。坚持到它血量不多的时候让路特加变身一口气将其打倒。

EX 版在三只怪物围攻下会更加难打，被旋转连环拳“ロ－ル・ロ－ル”打中有秒杀的危险。建议用“分散攻击”的指令分散敌人火力，基本打法还是先对付弱水的分身，再消灭另一只，让 BOSS 不断分身削减自己的 HP，最后用变身击杀。

华蝶封月！ヴェウィンドクロ-ズ！！

出现时期：第九章结束后

地点：次元の裂けた丘

特殊 DOWN 条件

头上出现红色“！”的时候会使出高空飞翔，怪物在飞翔的过程中不会攻击，而我们可以用射击武器将其打下来，成功之后就能造成特殊 DOWN 了。

名称	通常版	EX版
LV	42~46	91~95
HP	195786~211554	777888~809424
弱点	斩、打、射	
耐性	火、水、风、地、光、暗	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	50000 ガルド /15000pt	300000 ガルド /90000pt

应对策略

异常状态的攻击比较多，战前可以准备一些防止异常的药。跟这个怪物打接近战非常危险，但是拉开距离用双枪战斗会轻松很多。怪物的弱点部位是翅膀，弱点是全部物理属性，所以很容易进入共鸣术技连携。

EX 版同样是比较好对付的敌人，主要是容易 DOWN，而且弱点属性相对较多。基本打法跟普通版差不多，打 DOWN 或者制造弱点属性连携后用秘奥义快速重创。

蛙鸣战装！フォ-チュンステッパ-！！

出现时期：第十章结束后

地点：タタ－ル冥穴 最深部

特殊 DOWN 条件

弱点属性连携 6 属性以上，EX 版为 9 属性之后接共鸣术技。怪物发动バリアチェンジ之后弱点属性会变化，要时刻查看确认。

名称	通常版	EX版
LV	48~52	117~121
HP	193887~207819	868428~896292
弱点	水	
耐性	火、暗	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	60000 ガルド /18000pt	500000 ガルド /150000pt

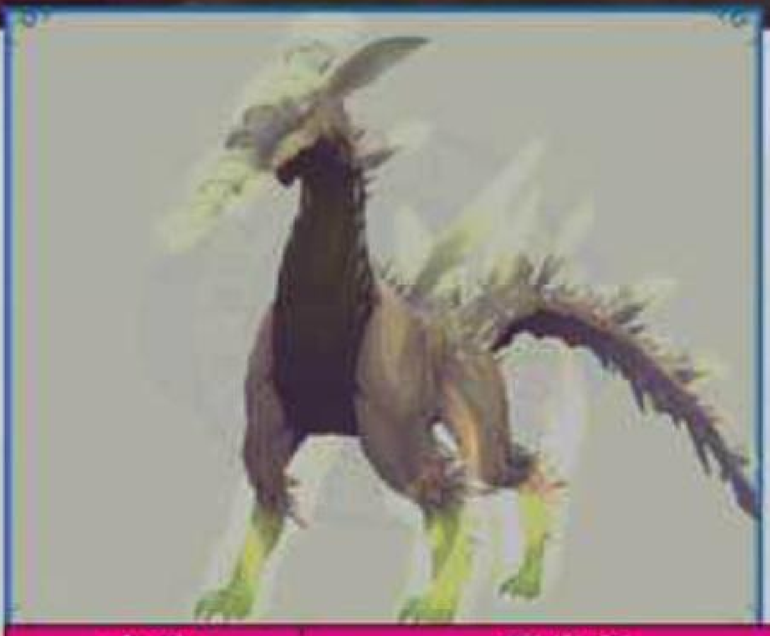
应对策略

小巧的外表看上去一点都不像是大型怪物。正如前面所说，它会用技能改变自己的弱点属性，经常查看它的情报是必须的。比较有威胁的招式是近战的时候它会喷出

孢子攻击，被击中会陷入混乱状态，建议事先喝点预防药。另外它还会召唤伙伴出来，一定要尽快消灭掉。基本战术可以用双枪“タイドバレット”“ロクスウィング”等招式应战。

EX版打法跟普通版大同小异，但是魔法攻击威力非常高，被命中会造成很大伤害，建议跟缪泽共鸣方便躲避。此外还推荐让罗恩参战，看到怪物开始咏唱魔法后马上跟它共鸣就能使出魔法防御，降低伤害。锤子的通用神技“ファンドル・グランデ”依然能发挥出不错的效果。

最殴我马！ウィンドレイス！！



出现时期：第十章结束后
地点：カタマルカ高地 中央部

特殊 DOWN 条件

不断攻击弱点的腿部让其倒下。

名称	通常版	EX版
LV	48~52	117~121
HP	163827~175599	733788~757332
弱点	地	
耐性	风	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	60000ガルド/18000pt	500000ガルド/150000pt

应对策略

这只怪物的移动速度是所有敌人中最高级别的，就算拉开了距离也会瞬间被它追上，近战的玩家看到BOSS头上出现“！”后要注意，如果被它的摆角攻击“ウインドブレイカ－”打到会陷入麻痹状态。推荐操作凯亚斯并跟缪泽共鸣，凯亚斯的“魔神剑”可以有效扫它的腿部，跟缪泽共鸣之后无论接近还是拉开距离都会方便很多。熟悉凯亚斯的特性的玩家也可以用防反技重创它。打出特殊DOWN之后就能攻击它另一个弱点——头部，给予重创。

至于EX版嘛……很不巧，弱点是地属性，路特加的通用神技“ファンドル・グランデ”可以轻松应对。叫你乱跑？试试石化的厉害吧。

超虫天酷！ハンマ-ズァ-ム！！

出现时期：第十章结束后
地点：フエルガナ矿山

特殊 DOWN 条件

咆哮的时候攻击嘴巴弱点，EX版要用共鸣术技攻击。

名称	通常版	EX版
LV	41~72	89~120
HP	168630~276045	669900~884730
弱点	光	
耐性	地	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	60000ガルド/18000pt	420000ガルド/126000pt

应对策略

外形跟モ－ラルズア－ム接近，但是弱点变成了光属性。因为这怪物会使用石化和气绝效果的攻击，战前要准备一些リキュ－ルボトル来预防石化，气绝可以用ピヨハン来降低几率。怪物正面的攻击范围比较广，特别是前方扇形吐息攻击，带石化效果。比较安全的打法是绕道其背后用光属性的招式进攻。另外，怪物遁地攻击比较多，趁他进入地下的时候可以马上防御发动“マイトチャ－ジ3”，等它出来后马上反击。

对付EX版可以事先去赌场换一件“ザ・レッドマント”回来，吸收地属性攻击的效果非常明显，只不过非地属性的攻击一定要注意及时防御。

超虫伪蛾！クルディスアイ！！

出现时期：第十章结束后
地点：バルナウル街道 南西

特殊 DOWN 条件

弱点属性连携5连携以上，EX版要9连携之后接共鸣术技。

名称	通常版	EX版
LV	47~51	116~120
HP	207624~222816	939372~969756
弱点	光	–
耐性	斩、射	水、地、光、射
吸收	暗	ライフボトル（50%）
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	50000ガルド/15000pt	440000ガルド/132000pt

应对策略

耐性比较丰富的怪物，不过也有惟一的弱点——光属性。如果没学会“マギカ・ブレ－デ”可以用“マイトチャ－ジ2”这个技能来制造弱点连携的机会。普通版要求的5连携就能造成特殊DOWN，比较容易。实战时要小心怪物“ク－ルバウダ－”这招，范围比较广，命中会陷入技能封印＋石化的不利状态。看见它张开翅膀的时候就要马上躲远点了。开战后可以喝一瓶リキュ－ルボトル预防异常状态。

EX版推荐用锤子的奥义“マギカ・ブレ－デ”起手，出现连携判定后用“ファンドル・グランデ”看能不能将其石化，之后用各种招式堆高伤害倍率。特殊DOWN要求的9连携＋秘奥义实现难度较高，推荐跟蜜拉共鸣，如果能顺利将它石化或者束缚住，实现9连携会容易很多。实在无法打出DOWN的话也不必强求，蓄满共鸣槽之后堆高连携的伤害倍率，直接发动共鸣秘奥义就能重创它了。

危机麒麟！ガデスト-チ！！

出现时期：第十一章结束后
地点：ニ・アケリア灵山 山顶

特殊 DOWN 条件

弱点属性连携6连携以上，EX版要9连携之后接共鸣术技。

名称	通常版	EX版
LV	52~56	141~145
HP	215874~230346	1075752~1104696
弱点	光	
吸收	暗	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	105000ガルド/31500pt	670000ガルド/201000pt

应对策略

没有特别无赖的招式，但基本能力很强的大型怪物。攻击基本上都是暗属性，配备装饰品“アメジスト”或者赌场赢回来的“ザ・ブル－マトル”可以有效降低伤害。弱点是光属性，针对这点开始属性连携即可。双剑的奥义“胧龇”既是光属性的招式，又能有效打到怪物的弱点头部，要多加使用。

EX版属于最强级别的大型怪物之一，如果打到它的弱点部位或者用弱点属性攻击它还会马上反击。战术跟普通版接近，也可以依靠技能“マイトチャ－ジ3”蓄力之后用双枪的“ラビッドレンジ”来起手进行属性连携。或者用“マギカ・ブレ－デ”接“ファンドル・グランデ”也可以。

河龙幻清！ハイドラブレイド！！

出现时期：第十一章结束后
地点：ククル冻窟 地底湖

特殊 DOWN 条件

弱点属性 6 连携以上，EX 版要 9 连携后接共鸣术技。

名称	通常版	EX版
LV	52~71	151~170
HP	269574~355416	1433712~1605396
弱点	火	
吸收	水、地	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	105000 ガルド /31500pt	700000 ガルド /210000pt

应对策略

实力较强的大型怪物，体型庞大导致其攻击范围也非常广。**シュックハウリング**这招广范围咆哮会令范围内的角色气绝，而且无法防御。突进攻击攻击威力很高，防御了也有可能被撞死。武器推荐用双剑，术技“红莲翔舞”正好能够有效攻击到弱点的头部，打中弱点之后可以在空中接胧鼬制造眩晕。然后跟同伴开始弱点属性连携。队伍建议配置蜜拉和缪泽，她们都擅长火属性的魔法，制造属性连携也非常方便。

EX 版也是属于最强级别的大型怪物，报酬是仅次于光斩之翼的。被它一招甩尾团灭的情况也是屡见不鲜。挑战等级建议 Lv140 以上，基本打法跟上面说的一样，用“红莲翔舞”正面迎击其头部进行压制，打出硬直之后可以接“胧鼬”将其打晕。特殊 DOWN 因为条件复杂，怪物的钢体回复速度比较快，所以不容易达成。弱点连携的倍率上去之后发动共鸣秘奥义重创它即可。

砂罗葬树！ヴァンピリィプラント！！

出现时期：第十二章结束后
地点：タラス街道

名称	通常版	EX版
LV	56~77	125~146
HP	213156~283464	888336~1028952
弱点	火、光	
耐性	水、暗	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	120000 ガルド /36000pt	540000 ガルド /162000pt

应对策略

怪物的弱点头部位置比较高，因此对付它可以操作擅长空战的蜜拉，技能设置能提升空战攻击力的，招式可以用奥义“ハイアーザンスカイ”主攻，然后用“ルナティックスティング”“ウインドカッター”“ライトニング”来减缓下落速度，之后再用“ハイアーザンスカイ”升起，怪物的移动能力不好，可以反复这个打法能安全有效地输出。队伍中还可以配备擅长火属性术的缪泽和罗恩。

EX 版的战法大同小异，只不过难免陷入消耗战。为了降低 TP 的消耗可以跟设置了技能“リンク TP サポート”的艾丽泽共鸣。

六足惨闷！ヴェニルデモッシュ！！

出现时期：第十三章结束后
地点：アルカンド湿原 中央部

名称	通常版	EX版
LV	59~71	128~140
HP	241800~285324	984126~1071174
弱点	火、斩	
耐性	水、地、打	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	120000 ガルド /36000pt	540000 ガルド /162000pt

应对策略

用弱点属性连携很容易就能打 DOWN 的怪物，但是 DOWN 之后会继续喷出毒雾，所以弱点属性连携会比较危险。建议让艾丽泽使用“ディスペル”或者喝リキュールボトル防毒。BOSS 的弱点是火属性，拉开距离用属性的术攻击比较安全。推荐操作蜜拉，队伍再配置缪泽和艾丽泽。弱点是两根触手，位置比较高不容易打到。

EX 版实力一般，要注意它的“スピン突进”攻击，范围超广。如果能让它陷入着火状态，能够烧掉它不少 HP。

卧龙崩棺！ルヴィ-ズドラゴン！！

出现时期：第十四章结束后
地点：ノール灼洞 熔岩湖
一起出现的敌人：ルヴィーズドラゴン

特殊 DOWN 条件

ブレイズシェイカ－落空之后马上攻击（EX 版要用共鸣术技）将其钢体破坏，就能造成特殊 DOWN。

名称	通常版	EX版
LV	65~71	134~140
HP	260292~281784	1017450~1060542
弱点	水、打	
耐性	光、斩	
吸收	火	
盗取物品	ライフボトル（50%）	ライフボトル（50%）
报酬	150000 ガルド /45000pt	400000 ガルド /120000pt

应对策略

成对出现的大型怪物，比较头疼的招式是漂浮在身边的角高速旋转前进，追向性超强，很难躲开。其次还会使用大范围的火焰龙卷风，看到它的身体垂直起来之后就要作出反应了。既然是成对出现，各个击破的战术自然是必须的。一般来说，这只巨大怪物出现的时点，路特加已经学会锤子的奥义“ファンドル・グランデ”了，用来对付它正好。队伍推荐罗恩跟缪泽，跟罗恩共鸣之后可以援护发动魔法防御，而缪泽可以方便我们逃跑拉开距离。将队伍其他成员设置成分散攻击，然后用自己用“ファンドル・グランデ”来制服其中一只，因为有石化的效果，所以即使单挑也是卓卓有余的。只要消灭掉其中一只便胜利在望了。

EX 版被它们旋转突进围殴会非常危险，注意分散它们，战术基本上还是跟刚刚一样，路特加可以跟设置了“**リンク TP サポート**”的艾丽泽共鸣，降低 TP 消耗。

一描即灾！スフィンスノウ！！

出现时期：第十四章结束后
地点：ザイラの森

名称	通常版	EX版
LV	65~69	164~168
HP	296262~312570	1399770~1432386
弱点	火、风	
耐性	水、地	
盗取物品	ライフボトル(50%)	ライフボトル(50%)
报酬	175000 ガルド /52500pt	620000 ガルド /186000pt

应对策略

地图上的身材比普通怪物小得多的大型怪物，但是实力非常凶残。移动能力较为灵活，钢体恢复速度也比较快，攻击力高都是它本体的特征。弱点是尾巴，通常的战法是它锁定玩家的时候就逃，它同伴的时候就绕道它背后用锤子的“エオリエ－ネ”攻击尾巴将其打趴，然后进行弱点属性连携。同伴推荐跟蜜拉共鸣，将其束缚住之后能更方便堆高连携的伤害倍率以及防止它恢复钢体。

怪物的HP在一半以下之后会进入OVL状态，这时无法打出硬直，而且它还会令场地吹起风暴同时召唤杂兵，风暴会持续给玩家造成伤害，制止风暴的方法是发动路特加的骸壳变身，否则不会停。

EX版战斗力非常凶残，经常被它一拍就是秒杀。基本战法跟上面一样，但是路特加的骸壳变身不能乱用，BOSS发动OVL之后就要以回避为主，避免起暴风雪之前路特加就倒下了。如果怪物OVL状态下头上出现红色感叹号，别犹豫马上发动骸壳变身，否则被它成功发动暴风雪的话我们就毫无胜算了。

光斩之翼！シエナブロンク！！

出现时期：第六章结束后
地点：イラ－ド间道 北方、サマンガン街道 北方、ソグド湿道 南东部，以上三处各10%几率出现

特殊DOWN条件

用斩属性的攻击将尾巴切断。

名称	通常版	EX版
弱点	射	－
耐性	火、风	
盗取物品	オメガエリクシ－ル(50%)	オメガエリクシ－ル(50%)
报酬	175000 ガルド /52500pt	770000 ガルド /231000pt

出现地点	通常版		EX版	
	LV	HP	LV	HP
イラ－ド间道	62~66	250800~265200	162~166	1527000~1563000
サマンガン街道	74~78	294000~308400	174~178	1635000~1671000
ソグド湿道	64~69	258000~276000	164~169	1545000~1590000

*根据出现地点决定LV和HP。

应对策略

虽然很早就出现，但是实力却是大型怪物中最强的，游戏初期几乎毫无胜算。光斩之翼在三个地点随机出现，选定地点之后不停换区刷即可。普通版推荐挑战等级是LV60以上，EX版则建议LV150以上——反正放到最后打就对了。光斩之翼的攻击力极高，而且很容易打出气绝。最具威胁的是用尾巴捉人，然后进行爆炸。就算没死也会陷入着火状态。EX版中了基本上是秒杀。其次要小心回旋攻击，它竖直身体张开翅膀降落到低空就是出这招的征兆，威力强而且范围巨大，就算防御了也难免重伤。光斩之翼的普通攻击范围也比较大，被它缠上之后就算不断绕场逃跑也有可能被打到。技能推荐配置“ハイガ－ド”和“マイトチャ－ジ”等，想断尾的话可以用双剑，“一迅”或者“舞斑雪”都能有效打到尾巴，只不过断尾还是要花不少时间。

EX版没有弱点属性，如果想进行弱点属性连携，“マイトチャ－ジ2~3”是必备的。“ファンドル・グランデ”虽然很难石化它，但是能在较远的距离制造硬直，为同伴争取到回复的时间。

重要依赖任务攻略

白色的依赖任务出现时机以及目标数量随机，完成之后不但报酬不如红色，有时候还可能会亏掉重要的素材，因此不是缺钱的话，不建议做太多的白色任务。下文将重点解释红色任务的攻略法。

第二章 负债は道连れと共に

依赖名称	依赖攻略
大きすぎる误差许すまじ	贝壳の化石，エラ－ル街道可以获得
ジョウのお愿い·1	贝壳の化石，エラ－ル街道可以获得
少女のプレゼント	きれいな羽根，集够羽毛之后去车站右上角和少女说话，剧情之后拿到报告书就可以去交差了

第三章 反転する日常

依赖名称	依赖攻略
ありえた生活	トマト入りオムレツ·並 ×1，在料理店就有卖。拿到トリグラフ中央駅的NPC处对话，拿到报告书之后交差
ネコ目击情报！·1	猫咪ル－ク，ドヴォ－ル商店街，依赖中介旁边的楼梯上面
ネコ目击情报！·2	猫咪ルビルビ，エラ－ル街道西部左下角的洞口旁边
ネコ目击情报！·3	猫咪すず，在トリグラフ中央駅右上角柜台
取り替えて	なめし革，猫派遣搜索トルバラン街道获得

第五章 路地裏に潜む魔

依赖名称	依赖攻略
背负った负债·1	同级生连絡先リスト ×1，调查ルドガ－房间的书柜，去中央大道触发剧情之后提交报告书就行了
失われた日常	和トリグラフ公寓前的房东对话，捉到走廊上的猫，出来和房东说话，剧情之后向中介提交报告书

第六章 クランスピア社

依赖名称	依赖攻略
ネコ目击情报！·4	猫咪ハロハロ，ソグド湿道东南部 中间偏右边的洞穴里
神がかって圣なるハイ	神圣な灰，猫派遣搜索ミラの社或者调查ミラの社的中央
今すぐ持ってこい	野菜セット ×1，猫派遣搜索ハ·ミル
ジョウのお愿い·2	打倒エイシエントキャット ×1
ジョウのお愿い·3	打倒エラ－ルチュンチュン ×1
エルのわすれ物	回家，剧情之后提交报告书
冒险してるな?	打倒ラビットホ－ス ×1

第七章 分史世界破坏命令

依赖名称	依赖攻略
兄の轨迹·1	去クラン社社长室和ビズリ－说话触发剧情之后提交报告书即可
父亲のプレゼント	前提是完成“少女のプレゼント”，收集クラウンフェザ－×10（打サマンガン街道的ホ－ク可以掉落），然后交给ドヴォ－ル駅的NPC之后提交报告书
ドロッセルの危机!?	利用商店的特注系统制作出双枪ゴルト·レムス，然后拿给カラハ·シャ－ル领主馆前的ドロッセル，剧情后提交报告书
ネコ目击情报！·5	猫咪ユニ，カラハ·シャ－ル领主馆里
ネコ目击情报！·6	猫咪にゃんだば－，クラマ间道左上角的洞穴后面
ネコ目击情报！·7	猫咪ち－，サマンガン树界南部的小高台上
ネコ目击情报！·8	猫咪タカ，バ－ミア峡谷前作打魔装兽的那个高台
ネコ目击情报！·9	猫咪ト－チ，タタ－ル冥穴B3F右边顶端
ネコ目击情报！·10	猫咪ザック，サマンガン街道北部上面的一个小洞穴里
ネコ目击情报！·11	猫咪ナタリニャ，タラス街道西部中间的高台上
タタ－ル冥穴で困っています·1	打倒マインゴブリン ×5
タタ－ル冥穴で困っています·2	打倒ブレイドビ－ク ×5
大至急ア－スマントを届けてくれ	ア－スマント ×1，依赖人的名字很亮哦……
イカス模型求む	风车の模型 ×1，猫派遣搜索カラハ·シャ－ル
白い商品を希望です	雪色ポンポン ×1，バ－ミア峡谷采集点可以获得

第八章 ガイアスの試験

依赖名称	依赖攻略
カ－ラの现在	渡り鸟の风切羽 ×3,在セイライ冷原打ペンギニスト可以拿到。然后去カン・バルク宿屋和カ－ラ说话,剧情之后提交报告书
ネコ目击情报！·12	猫咪キュウ,シャン・ドゥ斗技场受付处上面的高台
ネコ目击情报！·13	猫咪にしな,カン・バルク,从ザイラの森の教会的右上角上去屋顶,走到居住区的尽头墙壁下
ネコ目击情报！·14	猫咪マオ,リ－ベリ－岩孔第 06 区画右下角
ネコ目击情报！·15	猫咪ホ－ムズ,モン高原中央部上方的音无し洞窟中间的岩石上
ネコ目击情报！·16	猫咪タルロウ,セイライ冷原北部 树下面
ネコ目击情报！·17	猫咪ひかる,トウライ冷原
サ－モンをお愿いしたいんだ	サ－モン ×4,猫派遣搜索マクスバ－ト,依赖人名字很亮
どうぞお愿いな!	アクアリボン ×1,依赖人名字很亮
知识不足ですまないが	きれいな羽根 ×3,エラ－ル街道采集点可以获得
レイコクナヤツダ	打倒アイスゴ－レム

第九章 歌声は海瀑に翁す

依赖名称	依赖攻略
ジョウのお愿い·4	ブウサギの耳,猫派遣搜索ニ・アケリア
背负った负债·2	不枯の花 ×3,ザイラの森采集点可以获得。拿到之后去トリグラフ中央大道和 NPC 说话,剧情之后提交报告书
リドウの依赖	不思议なビ－ド ×3,去ドヴォ－ル的酒吧和リドウ说话,剧情之后提交报告书
癒しの宿ロランド	去ル・ロンド的宿屋自动剧情,剧情之后提交报告书
ユリウスとの出会い	进入トリグラフ駅后触发剧情,然后去ドヴォ－ル的小巷里触发剧情,把猫捉到后去车站触发剧情
ポ－カ－フエス	天狗のお面 ×1,找猫,ディ－ル中央广场宿屋门口捉到イエニャ－之后去ドヴォ－ル的酒吧交差,之后提交报告书,此后就可以赌博了
ネコ目击情报！·18	猫咪モンテ,ボルテア森道东北部右下角的洞穴里
ネコ目击情报！·19	猫咪コロッケ,フエスガナ矿山第 4 矿区存档点旁边
ネコ目击情报！·20	猫咪ノ－ム,ル・ロンド宿屋 201 号室
ネコ目击情报！·21	猫咪ねね,カタマルカ高地东北部上面的岩石后面
ネコ目击情报！·22	猫咪タルタロス,ディ－ル的宿屋柜台上
ある契約のために必要なんです	ダイアモンド ×1,依赖人注目
フル－ツ焼きそばをお愿い!	フル－ツ焼きそば·並,去料理店买一个就行了,依赖人注目
ハニ－たちへのプレゼント	トルバラジエイド ×5,猫派遣搜索トルバラン街道,依赖人注目
ライバル商品を研究したいんだ	ガイアスまんじゅう ×7,猫派遣搜索カン・バルク,依赖人注目
お愿いしま－す!	ハルピュイア ×1,去武器店买,依赖人……是制作人
ジョウにお愿い·5	打倒バタフライ ×1
明日は恋人の诞生日	打倒ダスクシエイド ×1

第十章 雷鸣の遺跡

依赖名称	依赖攻略
レイアのレポ－ト·1	完成レイア的间章第三章后出现。ミネストロ－ネ·並,去料理店买就行了,拿给トリグラフ中央大道的レイア,剧情后提交报告书
レイアのレポ－ト·2	完成“レイアのレポ－ト·1”后出现。去マクスバ－ト找到头上有感叹号的 NPC,对话之后提交报告书。
レイアのレポ－ト·3	完成“レイアのレポ－ト·2”后出现。前往ノ－ル灼洞北部,靠近后自动进入杂兵战。然后去カン・バルク,和居民区广场的士兵说话触发剧情,提交报告书。
兄の轨迹·2	完成“兄の轨迹·1”后出现,跟シャン・ドゥ斗技场商店旁的 NPC 说话拿到 J コ－ド 2,然后去クランスピア社和リドウ说话触发剧情,提交报告书
六家文章考察	六家文章考察,去オルダ宫 3F 第二书库,调查书桌触发剧情,然后提交报告书
ネコ目击情报！·23	猫咪カノン,バルナウル街道西南部小高台的洞穴里
ネコ目击情报！·24	猫咪ワイルニャ－,イル・ファン宿屋左边的吧台
ネコ目击情报！·25	猫咪ノエル,ファイザバ－ド沼野南部的大荷叶下面
ネコ目击情报！·26	猫咪ナナリ－,ラフォ－ト研究所第 08 研究室
ネコ目击情报！·27	猫咪キャロニャ,アルカンド湿原中央部水池上方
ヴェウィンドアイの逆袭	打倒ヴェウィンドアイ和ヴェウィンドクロ－ズ
燃え尽きた	不思议なビ－ド ×1,ザイラの森采集点可以获得
いい武器使ってるか?	黑曜石 ×1,猫派遣搜索ラフォ－ト研究所
近所迷惑です	打倒ラ・シュガル重兵 ×1

第十一章 ミラ=マクスウエル

依赖名称	依赖攻略
ヴェルの贈り物	ウイスキ－「マクスマキナ」×1（猫派遣搜索トリグラフ),去マクスバ－ト桥中间和 NPC 说话触发剧情,提交报告书
似た者同志	発光茸の胞子 ×3（猫派遣搜索バイカ－ル废坑),去ル・ロンド和ディラック说话出触发剧情,提交报告书
タタ－ル冥穴で困っています·3	ピンクエメラルド ×5,猫派遣搜索タタ－ル冥穴
フル－ツチ－ズをお愿いします	フル－ツチ－ズ·並,去料理店买就行了(话说居然不是热狗吗！)
ジョウのお愿い·6	ナップル ×1,猫派遣搜索ハ・ミル

第十一章 ミラ=マクスウエル

依赖名称	依赖攻略
君を见込んで	打倒スノウドラゴン
圆满家族がいいの	风車の模型 ×1,猫派遣搜索カラハ・シャ－ル
绅士の掟	打倒ジエントルメン

第十二章 “俺”とエル

依赖名称	依赖攻略
四大精灵の依赖	ガイアスまんじゅう ×4（猫派遣搜索カン・バルク),去ミラの社里触发剧情,剧情之后提交报告书
辛口料理人	マ－ボ－カレ－·大 ×1,去料理店买就行了。去イル・ファン海停和 NPC 说话,剧情之后拿到ルドガ－的换装,提交报告书
タタ－ル冥穴で困っています·4	打倒ブレイドビ－ク ×8
脱会してもらう	打倒シルヴァクラブ ×1
掬えども落ちる雫よ	荒野の砂金 ×1,猫派遣搜索次元の裂けた丘
赖みがある	光叶のクロ－バ－×1,猫派遣搜索ルサル街道

第十三章 出现、そして…

依赖名称	依赖攻略
タタ－ル冥穴で困っています·5	打倒リザ－ドマン ×5
ジョウのお愿い·7	野鸟の卵 ×1,野外采集点可以获得
绅士の掟	打倒ジエントルミャンディ－ネ ×1
绅士の掟	打倒ジエントルよさこい ×1
最后の一片	ステンドグラスの欠片 ×1,猫派遣搜索ザイラの森の教会
寒くないか?	祈念布,猫派遣搜索シャン・ドゥ
怖いです	打倒キングコカトリス ×1
匠の技	要塞の砂铁 ×1,猫派遣搜索ガンダラ要塞

第十四章 ルドガ－、任務完了

依赖名称	依赖攻略
ビズリ－の命令	プリンセシア ×2（猫派遣搜索モン高原),去クランスピア社拿给ヴェル,剧情后提交报告书
ネコ目击情报！·28	猫咪エスエス,エ－ジエント訓練所模拟海岸中间的一个洞里
タタ－ル冥穴で困っています·6	打倒マインゴブリン ×10
恐れるな	黑曜石 ×1,猫派遣搜索ラフォ－ト研究所
绅士の掟	打倒ジエントルノ～ムウ
睡莲採集	睡莲 ×1,猫派遣搜索オルダ宫
さかな研究	打倒イビルウォント ×1

第十五章 兄の愿い、弟の意志

依赖名称	依赖攻略
タタ－ル冥穴で困っています·7	打倒リザ－ドマン ×10
ジョウのお愿い·8	打倒ウエスタンウルフ ×1
ジョウのお愿い·9	メドウクリスタル ×1,バイカ－ル廃坑采集点可以获得
支配からの寿退社	打倒バキュラ ×1
生者の寝起き	打倒シルバ－バキュラ ×1
お愿いします	打倒ブロンズバキュラ ×1
あなたを见込んで	打倒ゴ－ルドバキュラ ×1
くさ研究	打倒プチデイ－ネ ×1
売ってないソレ	试作型增灵极 ×1,猫派遣搜索リ－ベリ－岩孔
ゴレスレイヤ－求む	打倒ゴ－レムシエイド ×1
亲子の爱情	レアメタル ×30,在バルナウル街道打人形士兵可以获得
バランの依赖	完成ジュ－ド的间章后出现,限定队员为ジュ－ド和ロ－エン,前往イル・ファン商店大厦调查道具店旁边的包裹,然后拿到ヘリオボ－グ研究所给バラン,最后提交报告书
マシ－ナリ－ズ、その后	完成ガイアス的间章第四章后出现,前往カン・バルク宿屋调查旁边的包裹,拿到宿屋触发剧情

第十六章 審判の門にて

依赖名称	依赖攻略
兄の轨迹·3	前提是通关和完成“兄の轨迹·2”,和カラハ・シャ－ル的 NPC 说话拿到 J コ－ド 3,然后去クランスピア社和ヴェル说话触发剧情,回家打开ユリウス的房间触发剧情,提交报告书
タタ－ル冥穴で困っています·8	打倒ネッドドラゴン ×8
巫女の依頼	完成「タタ－ル冥穴で困っています」系列依赖,到ザイラの森の教会触发剧情,BOSS 战
暗黒を讨ち払え！·1	打倒刻守ノ骸 ×1
暗黒を讨ち払え！·2	打倒刻守ノ迷蛇 ×1
暗黒を讨ち払え！·3	打倒打倒刻守ノ双翼 ×1
谜の女性たち·1	虹色レンズ ×5,猫派遣搜索カン·バルク。拿给カラハ·シャ－ル的熟悉的那谁,剧情之后提交报告书
谜の女性たち·2	圣马の角 ×1,在隐藏迷宫打怪获得,拿到イル・ファン给熟悉的那谁,剧情之后提交报告书

TIPS | 圣马の角是隐藏迷宫的シャドウズキ－パ－掉落，这种敌人出现在路特加第二扇门中。

猫收集

猫咪	地点
くるる	トリグラフ 公寓前的大道
と－る	トルバラン街道北部,中间偏右下的石头上
すず	トリグラフ中央駅右上角柜台
ル－ク	ドヴォ－ル商店街,依赖中介旁边的楼梯上面
ルビルビ	エラ－ル街道西部,左下角的洞口旁边
ナルシス	ヘリオボ－グ基地 13F 研究室
カイニャス	ルサル街道南部
レイラ	ルサル街道中央部,右边的洞里
つっち－	タタ－ル冥穴,入口第一个分叉右边的树上
モチ	次元の裂けた丘,直走尽头
ト－チ	タタ－ル冥穴,B3F 右边顶端
ト－マス	マクスバ－ト エレン港左下
リチア	マクスバ－ト 饰品店窗前
シュレ－ディンガ－	イラ－ト海停 宿屋里左边
よっち	イラ－ト间道西 左上角的石头后面
れんこん	ハ・ミル 果树上
ルカルカ	キジル海瀑西岸 中间往下走
ダノン	ニ・アケリア民家
ハロハロ	ソグド湿道东南部 中间偏右边的洞穴里
ノ－ス	ニ・アケリア参道东北部 最下面
ちょっちゃん	ミラの社
スパ－ニャ	ニ・アケリア霊山山顶
ルキルキ	ガリ－间道西部 最下面的一颗大岩石后面
ぱっち	クランスピア社 社长室门前
ツグ	クランスピア社 20F オフィス
たると	サマンガン海停 左边的货物堆上
ム－ン	サマンガン树界北部 从东北部左下的入口进入
ち－	サマンガン树界南部 小高台上
ザック	サマンガン街道北部 上面的一个小洞穴里
ノ－ニャ	カラハ・シャ－ル宿屋
ユニ	カラハ・シャ－ル领主屋
にゃんだば－	クラマ间道左上角的洞穴后面
マイケル	クラマ间道右下角
ナタリニャ	タラス街道西部 中间的高台上
タカ	バ－ミア峡谷 前作打魔装兽的那个高台
りっか	ラコルム海停,商店铺子右边
ルテルテ	ラコルム街道中央部 左上角的洞穴里
フレ－ク	シャン・ドゥ 左上角的电梯前
カロニャン	シャン・ドゥ アルヴィン母亲以前住的屋子里
わさび	王の狩り場 从北部通往中央部的出口处的正上方岩石夹缝
キュウ	シャン・ドゥ 斗技场受付处上面的高台
マオ	リ－ベリ－岩孔第 06 区画右下角
セツナ	リ－ベリ－岩孔 最底层的箱子里(注意听声音)
のっち	モン高原中央部 右边的洞穴里
ホ－ムズ	モン高原中央部上方 音无し洞窟中间的岩石上
にしな	カン・バルク 从ザイラの森の教会的右上角上去屋顶,走到居住区的尽头墙壁下
ウッドニャウ	ザイラの森の教会 礼拜堂的椅子上(给这猫配音的肯定是置鲇)
ノンタ	カン・バルク ガイアス城前
クレア	カン・バルク 民家里
リフィリフィ	ザイラの森 从教会出来不远处
にゃも	ノ－ル灼洞北部 通往南部的入口前的岩石后面
タルロウ	セイライ冷原北部 树下面
ひかる	トウライ冷原 前作裘德被冲上岸的地方 旁边的岩石后面
エミル	ククル凍窟 地底湖中央
イエニャ－	ディ－ル中央广场 宿屋门口
タルタロス	ディ－ル中央广场 宿屋柜台上
スタスタ	ル・ロンド 海停商店旁
ノ－ム	ル・ロンド 宿屋 201 号室
ねね	カタマルカ高地东北部 上面的岩石后面
モンテ	ボルテア森道 东北部右下角的洞穴里
トリス	バイカ－ル废坑 南部最下方的桶里
むつく	フエルガナ鉱山 第 4 矿区入口附近
コロッケ	フエスガナ鉱山第 4 矿区存档点旁边
ワイルニャ－	イル・ファン宿屋左边的吧台
つみれ	イル・ファン海停 地图右下角的灯下面
スズキ	イル・ファン 商店 1F 的柜台上
ナナリ－	ラフォ－ト研究所 前作遇到アグリア的那个房间
ノエル	ファイザバ－ド沼野南部 大荷叶下面
カノン	バルナウル街道西南部 小高台的洞穴里
ル－チ	バルナウル街道西北部 中央的三棵树中间
キャロニャ	アルカンド湿原 中央部水池上方
キ－ル	オルダ宫 第 3 层第 2 书库

猫咪	地点
ノンキ	ガンダラ要塞 中央通路的门下去,装置旁边的柜子上
エスエス	エ－ジエント训练所模拟海岸 中间的一个洞里
ウィルウィル	カナンの地 存档点旁边
マリク	依赖「失われた日常」相关
ニャンスタンティン 3 世	依赖「ユリウスとの出会い」相关
ヴィンニャル	猫派遣 / トリグラフ
エスト	猫派遣 / トリグラフ
ユ－ク	猫派遣 / ドヴォ－ル
ザギニャン	猫派遣 / マクスバ－ト
さすけ	猫派遣 / マクスバ－ト
シャルル	猫派遣 / ハ・ミル
イオン	猫派遣 / ニ・アケリア
カイル	猫派遣 / ヘリオボ－グ研究所
ガイニャス	猫派遣 / キジル海瀑
キラ	猫派遣 / カラハ・シャ－ル
オイラ－	猫派遣 / カン・バルク
パティニャ	猫派遣 / ノ－ル灼洞
ノンノン	猫派遣 / バ－ミア峡谷
シャケ	猫派遣 / バ－ミア峡谷
かりん	猫派遣 / ラコルム街道
トム	猫派遣 / モン高原
ガイガイ	猫派遣 / ザイラの森の教会
イバン	猫派遣 / ディ－ル
デュバル	猫派遣 / イル・ファン

猫咪	地点
アイリス	猫派遣 / オルダ宫
ノキア	猫派遣 / アルカンド湿原
モゼモゼ	猫派遣 / ガンダラ要塞
ひろ	猫派遣 / カナンの地

猫派遣特殊奖励

根据系统设定的时间，猫派遣会有不同的效果加成，具体如下

·周日：入手道具数 3 倍；

·周一：リーゼ·マクシア地区稀有道具入手率增加；

·周二：入手道具数 2 倍；

·周三：全地点稀有道具入手率增加；

·周四：猫咪返回时间缩短 15%；

·周五：エレンピオス地区稀有道具入手率增加；

·周六：猫咪返回时间缩短 20%。

挑战称号全攻略

称号	获得条件	GRADE
【初级】新米チャレンジャ－	获得任意一个挑战称号	10
【初级】连续攻击始めました	进行消费 4 点 AC 的连续攻击 40 次以上	5
【初级】オクトスラッシャ－	进行消费 8 点 AC 的连续攻击 20 次以上	10
【上级】连携トリックスタ－	进行消费 12 点 AC 的连续攻击 10 次以上	15
【初级】テクニシャン	L1 ＋○攻击接术技连携 40 次以上	10
【初级】アイキャンフラ～イ	空中击破敌人 10 次	10
【初级】怒涛の 30 ヒッタ－	30Hit 以上打倒敌人 9 次以上	10
【初级】怒涛の 60 ヒッタ－	60Hit 以上打倒敌人 6 次以上	15
【上级】怒涛の 120 ヒッタ－	120Hit 以上打倒敌人 3 次以上	20
【初级】全力全开！	发动秘奥义结束战斗 20 次以上	10
【初级】いざ、究极合体！	发动共鸣秘奥义结束战斗 20 次以上	20
【初级】リンク全开！	用共鸣术技击破敌人 40 次以上	10
【初级】坏し屋さん	将敌人破防 20 次以上	10
【初级】受けの美学者	防御 10 次以上	10
【初级】受けの哲学者	防御蓄力 1 段以上 40 次,装备マイトチャ－ジ之后长按防御 0.75 秒即可	10
【初级】受けの超人	防御蓄力 2 段以上 40 次,装备マイトチャ－ジ 2 之后长按防御 2 秒即可	15
【上级】受け过ぎてド M	防御蓄力 3 段以上 40 次,装备マイトチャ－ジ 3 之后长按防御 4.5 秒即可	30
【初级】AC ボ－ナス	AC 增加成功 100 次,装备マイトチャ－ジ长按防御、或者敌人攻击一瞬间后回避即可增加	10
【初级】见切った！	用后回避躲开敌人的防御不能攻击 40 次	10
【初级】1 秒先が见える！	通过后回避发动的技能发动 40 次以上	10
【上级】ステップ中毒	受到攻击瞬间回避,并且无伤完成战斗,利用裘德的特性"集中回避"配合罗恩的技能"スプレンダ－タイム"(还钱奖励获得)能轻松达成	20
【初级】お助けマン	同伴陷入危机时发动变身帮其脱险 20 次,同伴 HP 槽变红,并且发动 1 段变身才能清算次数	10
【初级】黑の觉醒者	一次变身中消灭 3 个敌人 40 次以上	10
【初级】漆黑の凶战士	一次变身中消灭 5 个敌人 40 次以上,刷变身次数奖杯的时候可顺便达成	15
【初级】枪投げ名人	变身发动秘奥义击败敌人 20 次以上	10
【初级】GOGO リンク！	共鸣术技连携达成 3 连携 10 次以上	10
【初级】リンク职人	共鸣术技连携达成 6 连携 10 次以上	10
【上级】リンクの帝王	共鸣术技连携达成 9 连携 10 次以上	10
【初级】ウエルチエイン	普通攻击衔接术技连携 20 次以上	10
【初级】いたずら好き	令敌人发生状态变化 40 次以上	10
【初级】いたずら小僧	9 种异常状态都令敌人发生过	10
【初级】いたずら魔神	攻击敌人弱点部位 10 次	10
【初级】マジックガ－ディアン	魔法防御成功 20 次(装备マジックガ－ド按↓＋□防御)	10

称号	获得条件	GRADE
【初级】ハイガ－ディアン	受到敌人攻击一瞬间成功防御 10 次，看清敌人的攻击动作进行防御即可	10
【初级】起き上がり小法师	受身（被吹飞后按□）成功 100 次	10
【初级】司令塔	设置右摇杆的快捷键命令同伴发动术技 100 次	10
【初级】バックアタッカ－	从敌人背后攻击 40 次	10
【初级】クロスカウンタ－	攻击正在攻击的敌人 40 次	10
【初级】剑术士参上	精灵术接武身技连携 40 次	10
【初级】战场の天使	给同伴回复 100 次	10
【初级】ニアアタッカ－	前 Step 接攻击 40 次	10
【初级】ヒット＆アウエイ	攻击后迅速后回避 40 次	10
【初级】弱点ぺしぺし	攻击敌人的弱点并将其击破 20 次	10
【初级】ウィ－クブレッシャ－	弱点属性连携成功达成 3 连携以上 40 次	10
【初级】ウィ－ククラッシャ－	弱点属性连携成功达成 6 连携以上 30 次	15
【上级】ウィ－クエンダ－	弱点属性连携成功达成 9 连携以上 20 次	20
【初级】リバ－シ战术	与同伴共鸣连接起来之后，夹击敌人 40 次以上	10
【初级】术技スペシャリスト	发动セカンドア－ツ 100 次，装备セカンドア－ツ技能后按照提示发动即可	10
【初级】すたこらさっさ	成功逃跑 1 次	10
【初级】トライアタッカ－	不同种类的 3 种术技构成连击，达成 40 次	10
【初级】ペンタリアン	不同种类的 5 种术技构成连击，达成 30 次	15
【上级】ヘプタン	不同种类的 7 种术技构成连击，达成 20 次	20
【上级】ギガンタ－	2 分钟内击破大型怪物	20
【上级】ギガントハンタ－	3 次在 2 分钟内击破大型怪物	40
【上级】ギガントバスタ－	9 次在 2 分钟内击破大型怪物	80
【上级】ギガントキラ－	18 次在 2 分钟内击破大型怪物	100
【上级】空中游泳	吹飞敌人并在空中接上 5 连携击倒敌人，达成 20 次	20
【上级】エアトリッカ－	吹飞敌人并在空中接上 7 连携击倒敌人，达成 10 次	30
【上级】空の王者	吹飞敌人并在空中接上 9 连携击倒敌人，达成 5 次	40
【上级】デュアルチェイン	弱点属性 3 连携中混入共鸣术技连携，达成 9 次	20
【上级】デュアルチェイン＋	弱点属性 6 连携中混入共鸣术技连携，达成 6 次	30
【上级】デュアルチェイン＋＋	弱点属性 9 连携中混入共鸣术技连携，达成 3 次	50
【上级】テクニカルチェイン	普通术技 5 连携之后发动共鸣术技，达成 20 次	20
【上级】テクニカルフィニッシャ	共鸣术技 5 连携接秘奥义，达成 20 次	20
【上级】パワ－クラッカ－	弱点属性 5 连携后接共鸣秘奥义，达成 10 次	20
【上级】パワ－フィニッシャ－	弱点属性 5 连携后接共鸣术技连携，然后再发动秘奥义，达成 3 次	40
【上级】影が薄いっス	1 场战斗中，玩家不受伤害撑 1 分钟以上，达成 40 次	40
【上级】チェインマイスタ－	用全部不同的术技达成 9 连携，然后发动共鸣秘奥义击败敌人，打倒 10 个	50
【达成】バトル师范	达成 40 个【初级】挑战称号	100
【达成】バトル仙人	达成 18 个【上级】挑战称号	100
【达成】バトルサンシャイン	全挑战称号达成	200

影が薄いっス

这个称号是根据玩家操纵的角色是否受到伤害来判定次数的，电脑操作的同伴不算。因此这里有个比较快的方法：首先在术技设置页将所有角色设置成手动操作（但不需要增加手柄），然后在在战术页面变更队列，将 2P~4P 设置到后排。选择初期比较低级的场地进入战斗，先用枪快速将敌人消灭到剩下一只，然后玩家操作的角色边回避敌人攻击边给其他同伴吸引火力，1 分钟之后将敌人杀死，战斗结束后系统就会清算 4 次无伤，效率大幅提升了。不过，要注意吸引火力的时候不能跟其他同伴共鸣，以免出差错。

如何打出高连击数

本作中有两个奖杯跟连击数有关，一个是 200 连击数奖杯，一个是全挑战称号奖杯中，有几个称号要求在高连击数情况下击破敌人。

刷连击数之前要准备两样东西：1. 技能“1ダメ－ジ”；2. 地属性的术技或武器。有了前者就不怕敌人在达成连击数之前死掉，后者主要目的是石化，因为将敌人石化之后能维持连击数不断。

共鸣角色推荐蜜拉，因为她的掩护技能“束缚”发动后也能够维持连击数，顺便也能将她的技能发动次数一并刷了。战前让蜜拉一个人装备“1ダメ－ジ”的技能，而玩家操作的角色要设置地属性术技。其他角色战术设置成“身を护れ”防止干扰。敌人选择游戏初期トルバラン街道的狼或者鸟即可（弱点都是地属性）。

开战后先将多余的敌人清理掉，保留 1 只，然后跟蜜拉共鸣，这样玩家打出的伤害也会变成只有 1，之后不断重复将敌人石化、束缚、石化，用这个方法就能不断地堆高连击数。如果要解除“怒涛の 120 ヒッタ－”这些称号，马上解除共鸣即可将敌人杀死。

连携相关

相关称号有“【上级】リンクの帝王”“【上级】デュアルチェイン＋＋”“【上级】チェインマイスタ－”等。这些都是要求玩家发动多次发动共鸣术技并且达成一定的弱点属性连携数，这里一并讲解。

准备工作：1. 难易度设置成 EASY；2. 所有角色都要装上“リミッタ－1,2,3”，除了操作角色之外其他人还要装上“1ダメ－ジ”，并且将作战设置成“身を护れ”＋“自由に战え”；3.OVL 槽要事先蓄满（可保留个快速存档）；4. 开战之后要先清理掉多余的杂兵。

デュアルチェイン＋＋

这个称号重点在于发动完一套共鸣术技连携过程中要给予敌人所有属性的伤害，所以共鸣术技连携的次数反而不用太多，只要配招合适就可以了。推荐拿**ルサル**街道的**ガント－タス**当靶子，角色推荐使用蜜拉＋袭德的组合，因为蜜拉的“**エレメンタルショット**”一开始就带 4 种属性，跟袭德的共鸣术技是暗属性，剩下三招只要配出其他属性的共鸣术技就能实现。笔者的配招是**エレメンタルショット**、**バニッシュヴォルト**、**ルナティックスティック**和**オ－バ－ドライブ**（这招要将共鸣对象换成路特加），当然配招方法还有很多，大家可以自由发挥。

连携结束之后发动秘奥义或共鸣秘奥义，可以连“**パワ－フィニッシャ－**”“**パワ－クラッカ－**”两个称号一并刷了。

チェインマイスタ－

刷这个称号时，负责最后发动共鸣秘奥义的两个角色不能装备“1ダメ－ジ”，否则无法击杀敌人。其他准备工作跟上面一样。共鸣术技也算是不同的术技之一，所以这个称号其实可以跟“リンクの帝王”一并解除。值得一提的是，这个奖杯如果最后共鸣秘奥义能击破多个敌人，系统就会清算多个敌人。所以最好多拉几波敌人进来一并解决。

操作推荐角色是蜜拉，队友选择蕾娅、袭德、路特加，其中让蕾娅和袭德装备 1 伤害技能。蜜拉的技能设置成ファイアボ－ル、スプラッシュ、シルフ、アサルトダンス，长按 L1 的技能格设置カタラクトレイ、ネガティブホルダ－、ウインドランス、サンダ－ブレ－ド。

地点和敌人选择ザイラの森的フリ－ズプラント，周围也要多拉几个怪。开战之后先跟蕾娅连接，然后从ファイアボ－ル开始触发共鸣连携，按照上面的顺序发动共鸣连携。打完前 4 招之后

将共鸣对象换成裘德，再长按 L1 并按顺序发动剩下的 4 招。打完之后切换路特加出来，再使用一次共鸣术技连携并发动共鸣秘奥义。保持冷静顺利打完整套就能清算到个数了。

TIPS：刷比较复杂的连携（特别要换共鸣对象那些）时，如果太紧张或者怕忘了技能发动顺序，可以先长按 R1 停下来，然后深呼吸，慢慢想清楚之后该怎么出招再开始。

リンクの帝王

用刷“**チェインマイスター**”称号的方法也能达成，但是要求没有那么苛刻。因为只要达成 9 连携就行了，即使空放也没问题。所以敌人可以随便找。配招也可以根据喜好自行更改。只要注意共鸣术技连携能否成功有两个关键：一、同名的共鸣术技不能连续使用；二、一次共鸣连携中不能出现相同的技能组合。比如“舞斑雪 + 轮舞旋风 = 双碎迅”使用了一次之后，这一轮共鸣连携中就不能再用，而且之后也不能接上“卧龙空破 + 胧翩 = 双碎迅”，要发动一次其他名字的共鸣术技，比如“飞燕猛牙袭”之后才能接上“双碎迅”。一名角色一次可以设置 8 招术技，所以要达成 9 连携的话途中肯定要换人一次。9 连携之后接上秘奥义可以连“**テクニカルフィニッシャ**”这个称号也可以一并刷了。

奖杯全攻略

奖杯总数	49	铜杯	38	银杯	7	金杯	3	白金	1

エクシリア2マスター 白金
取得条件：获得此奖杯外的所有奖杯。

白金难度	5/10
白金所需时间	120小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

モンスタ－ドクタ－ 铜杯
取得条件：图鉴中记录的敌人数量达到275种。
奖杯说明：游戏中敌人的总数大概有460只以上，由此可见达成条件并不苛刻。通关并完成全部角色间章之后，再打斗技场跟隐藏迷宫就差不多了。

アイテムクレイジ－ 铜杯
取得条件：图鉴中记录的物品数量达到700种。
奖杯说明：同样比较简单的奖杯，物品只要收集过一次就能记录下来，并不需要同时持有700种。通关之后到世界各地的商店购买那些没买过的商品，并且将能制作的武器装备都做出来，基本上也差不多了。

魔物讨伐英雄 铜杯
取得条件：地图上遭遇怪物次数达到800次。

コンボエンペラ－ 铜杯
取得条件：最大连击数达到200。
奖杯说明：详见前文“挑战称号全攻略”中“如何打出高连击数”部分。

共鸣术技宗家 铜杯
取得条件：共鸣术技发动次数达到4050次。
奖杯说明：**トリグラフ**或者**ドヴォ－ル**领取依赖任务的人旁边的教官能查看战斗教学，选择“共鸣术技**チェ－ン**”的教学。进入教学之后，只要不发动共鸣术技连携，OVL槽便会一直在全满的状态，以此来无限发动共鸣术技。建议先完成了“**チェインインフィニット**”这个奖杯后才开始刷这个。

チェインインフィニット 铜杯
取得条件：共鸣术技连携（共鸣术技**チェイン**）次数达到1500次。
奖杯说明：最麻烦的奖杯之一，同样打战斗教学的“共鸣术技**チェ－ン**”来刷，因为教学一开始共鸣槽便满了。当然如果不打战斗教学改去打野怪，效率也差不多。积蓄共鸣槽最快的方法就是不停地使用“苍破刃”。蓄满共鸣槽之后如无意外能发动7次共鸣术技连携。建议让共鸣对象装上“**1ダメ－ジ**”的技能，以免未打完敌人就死了，但是玩家操作的角色不要装。参考组合：路特加和裘德共鸣，路特加配招依次为“苍破刃”“濡羽狩”“鸣时雨”“一迅”“轰卧冲”“**アサルトダンス**”“胧翩”“魔神剑”。只要不在场地边缘发动，共鸣槽结束前正好能发动完。

优しき骸壳抑制者 银杯
取得条件：剧情奖杯，主线剧情中关于是否变身的选项全部选不变身。

ギガント灭杀者 铜杯
取得条件：讨伐的大型怪物达到50种。
奖杯说明：将全部大型怪物连EX版讨伐掉即可达成，其中要注意的是EX版的**ヴェウィンドアイ**，要完成了“**ヴェウィンドアイの**逆袭”这个依赖任务才会出现，依赖任务中也会有两只大型怪物。全部讨伐掉就能解除奖杯。

俺达がネコだ 铜杯
取得条件：收集完猫派遣的各地物品列表。
奖杯说明：建议将系统时间调到周三，提升全地点稀有道具出现概率。

心のマブダチジュ－ド 铜杯
取得条件：与裘德的亲密度达到最高。
奖杯说明：到酒吧赌博，用筹码换“**フレンドリンクS**”来提升角色亲密度（其他角色一样）。平均5瓶能增加1颗心，每瓶2万筹码。赌博中有效赚取筹码的方法详见前文“赌博”部分。

ミラと响きあう 铜杯
取得条件：与蜜拉的亲密度达到最高。

生きるも死ぬもアルヴィン 铜杯
取得条件：与艾尔文的亲密度达到最高。

エリ－ゼと永远に 铜杯
取得条件：与艾丽泽的亲密度达到最高。

ロ－エン军 铜杯
取得条件：与罗恩的亲密度达到最高。

なにがなんでもレイアと! 铜杯
取得条件：与蕾娅的亲密度达到最高。

どこまでもガイアスと征く 铜杯
取得条件：与凯亚斯的亲密度达到最高。

ミュゼミュゼミュゼ 铜杯
取得条件：与缪泽的亲密度达到最高。

八方美人·极め 银杯
取得条件：所有角色亲密度达到最高，并且完成所有角色间章。
奖杯说明：注意蜜拉前三个间章过了时机之后就无法触发，会导致一周目无法获得此奖杯，具体参照流程部分。

キレイなカラダ 银杯
取得条件：还清全部2千万债务，触发温泉结局。
奖杯说明：达成温泉结局，具体可参照“隐藏结局&达成方法”部分。

他人任せの人生 银杯
取得条件：达成斗技场结局。
奖杯说明：具体可参照“隐藏结局&达成方法”部分。

世界破坏者 铜杯
取得条件：剧情奖杯。

ヴィクトル 铜杯
取得条件：剧情奖杯。

血まみれの兄弟 铜杯
取得条件：第15章坚决不牺牲哥哥，并且战胜其他所有同伴达成这个结局。
奖杯说明：详见流程第15章部分。

审判を超えし者 金杯
取得条件：第16章达成真结局。
奖杯说明：详见流程第16章部分。

フエイト·リピ－タ－ 银杯
取得条件：第16章达成普通结局。
奖杯说明：详见流程第16章部分。

ルドガ－变身何作目だっけ？
铜杯

取得条件： 路特加发动骸壳变身450次。

奖杯说明： 注意无论是发动Lv4还是Lv1的变身都只会清算一次。最有效的方法是跟**ドヴォ－ル**接任务的人旁边的教官对话，进行骸壳变身的战斗教学。开场后直接跳过教学部分马上发动变身，然后使用两次○○○○×就能清场。只要不手滑，1分钟能够刷3次。

集中回避都市传说
铜杯

取得条件： 发动裘德的特性“集中回避”450次。

奖杯说明： 装备了“**コンセントレ－ション**、2、3”这三个技能之后，裘德发动了第一次集中回避后8秒钟内如果防住了敌人的攻击能再发动集中回避。找一些不会魔法而且大批出现的杂兵（比如狼群），最好多引几批敌人。其他所有同伴设置成“**身を护れ**”，然后跑到敌人堆里刷即可。注意集中回避只对锁定的敌人有效，所以防御的时候要看准哪个敌人攻击，将锁定切换过去。

マックスウエル
铜杯

取得条件： 发动蜜拉的特性“魔技”450次。

奖杯说明： 所有人设置成“**身を护れ**”，蜜拉装备“**1ダメ－ジ**”技能，×键设置**ウインドランス**这招，开战后不断连按×很快就能解除奖杯。

三年溜め太郎
铜杯

取得条件： 发动艾尔文的特性“蓄力”450次。

奖杯说明： 给艾尔文设置“**1ダメ－ジ**”“**スピ－ドチャ－ジ**”“**チャ－ジドア－マ－**”这些技能，按照“魔神剑→蓄力→钢魔神剑→蓄力”的顺序不断发动技能和蓄力即可。

ティポ分身の术
铜杯

取得条件： 艾丽泽进行提坡切换450次。

奖杯说明： 设置“**ヒドウンタ－ゲット**1、2、3”，注意不能装备“**クロ－ストウギャザ－**”这个技能。同伴指令设置成“**身を护れ**”，开战后不停地按L3直到奖杯解除。

フォルテッシシシシシモ
铜杯

取得条件： 发动罗恩的特性“术后调律”450次。

奖杯说明： 装备伤害1的技能，按照“**ファイアボ－ル**→术后调律→防御→**ファイアボ－ル**”不断重复即可解除。

活伸棍术インディグネイション
铜杯

取得条件： 发动蕾娅的特性“活伸棍术”450次。

奖杯说明： 装备“**フラッシュガ－ド**”“**スティックプラス**2”两个技能，瞬间防御成功之后就会发动活伸棍术，冲进敌人堆里连按□即可。

反逆のガイアス·レクイエム
铜杯

取得条件： 发动凯亚斯的特性“复仇者”450次。

奖杯说明： 装备“**1ダメ－ジ**”“**リベンジインテンス**”“**アピ－ルタ－ゲット**1、2”这些技能，防御了敌人的技能后马上前STEP，不断重复，刷这个奖杯时敌人数量越多越好。

リ－ヴヨルルタ－
铜杯

取得条件： 发动缪泽的特性“强袭脱离”450次。

奖杯说明： 装备“**アピ－ルタ－ゲット**1、2”两个技能，然后找**アルカンド**湿原的**パル－スオタオタ**，或者**ク－ル**冻窟的**スノウバッド**来刷，被打出后仰硬直之后马上前/后STEP即可。

ものマネ大将
铜杯

取得条件： 发动路特加的掩护技“镜像”450次。

奖杯说明： 谁跟路特加共鸣，路特加就会发动那个人的掩护技能。推荐操作缪泽跟路特加共鸣，然后对着敌人不断前/后STEP，很快就能解除。

レイズデッドいらず
铜杯

取得条件： 发动裘德的掩护技“回复”450次。

奖杯说明： 跟裘德共鸣之后，被打倒在地时裘德就会过来发动掩护技能。所以选择那些容易把人打飞或者打趴的敌人来刷即可，比如**ガリ－**间道的**ラピッドホ－ス**。玩家可以不断按L3挑拨敌人吸引攻击。值得一提的是，裘德发动掩护技之后共鸣槽会马上蓄满1格，装备“**ダメ－ジ1**”可以连共鸣术技使用次数一起刷。

バインドクイ－ン
铜杯

取得条件： 发动蜜拉的掩护技“束缚”450次。

奖杯说明： 跟蜜拉夹击敌人时一定几率发动束缚。速度型敌人陷入气绝时，100%发动。可以用刷连击数时用的方法，或者玩家操作艾丽泽，×键设置**ピコハン**。蜜拉装备1伤害技能，设定成一起作战，之后找一些弱的敌人不停地发动**ピコハン**即可。

破坏者
铜杯

取得条件： 发动艾尔文的掩护技“破防”450次。

奖杯说明： 跟艾尔文共鸣之后，敌人防御时艾尔文会发动破防攻击。因此要选经常防御的敌人刷，比如灼洞或**ザイラの**森的盾牌兵等，艾尔文要设置1伤害技能，玩家操作的角色最好还装备“**グロ－リ－**”这个技能（通过隐藏迷宫后获得）。之后用敌人有耐性的招式不断攻击，比如冰盾牌兵就用锤子或者裘德的拳头打，这样对方防御的几率就会更高。

吸い付き名人
铜杯

取得条件： 发动艾丽泽的掩护技“提坡吸收”450次。

奖杯说明： 跟艾丽泽共鸣后，用掉的TP会有一定几率连同敌人的HP吸收过来，给玩家回复。推荐让路特加跟她共鸣，使用锤子并装备“**アッパ－ブライス**”这招术技。然后两人的技能里面，跟回复TP有关的都要拆下，给艾丽泽装上1伤害技能。共鸣之后选择一起战斗的指令。之后选择狼系等小敌人，不断点×战斗即可。

无效化の精灵术士
铜杯

取得条件： 发动罗恩的掩护技“自动魔法防御”450次。

奖杯说明： 跟罗恩共鸣后受到魔法攻击时，他会自动给玩家发动魔法防御。让所有人指令设置成“**身を护れ**”，玩家操作的角色装备“**アピ－ルタ－ゲット**”技能，然后跟魔法系敌人战斗，用L3挑衅。受到维持时间长的魔法攻击时，不断地跟罗恩“共鸣/解除共鸣”就能多次发动他的掩护技能。推荐**ククル**冻洞窟的**アイスマンドラ**或者**ソグド**湿道的**ウォ－タ－スピリッツ**。

最凶のどんぶり屋
铜杯

取得条件： 发动蕾娅的掩护技“道具偷取”450次。

奖杯说明： 敌人倒地之后蕾娅就会过去偷对方身上的道具。推荐玩家操作裘德，×术技设置“转泡”，蕾娅装备1伤害技能，并且将偷盗成功率提升的技能拆下（偷盗失败也会清算次数，但是如果偷盗成功了该敌人就不能再偷了）。所有人战术设置成“**身を护れ**”，蕾娅还要设置“集中攻击”“**一绪に战え**”，随便找些不怎么防御的小型敌人，不断发动“转泡”将其扫倒即可。要时刻注意画面上方有没有偷盗成功的提示，成功了就换怪。蕾娅偷东西还是挺勤快的。

力の救济者
铜杯

取得条件： 发动凯亚斯的掩护技“力量传播”450次。

奖杯说明： 跟缪泽的技能一样要求玩家被打出后仰硬直，凯亚斯才会过来防御（此时技能发动）。建议玩家操作的角色装备“**アピ－ルタ－ゲット**”，并且将钢体相关的技能全部拆下，凯亚斯装备1伤害技能，共鸣之后选择“**任せた**”指令，同伴中最好再设置一个负责回复的角色。之后找**ククル**冻窟的**スノウバッド**，就这样放置着被打即可（或者连点L3挑衅）。

リムジン
铜杯

取得条件： 发动缪泽的掩护技“移动牵引”450次。

奖杯说明： 跟缪泽共鸣之后不断前/后STEP即可，是最容易达成的奖杯。

オレ最强
金杯

取得条件： 任意角色达到Lv200。

奖杯说明： GRADE商店同时开启2倍经验和5倍经验就能得到10倍经验，二周目轻易解决。

バトル师范
铜杯

取得条件： 达成40个初级挑战称号（**バトルチャレンジ**）。

奖杯说明： 详见“全挑战称号攻略”部分。

バトル仙人
银杯

取得条件： 达成18个上级挑战称号。

奖杯说明： 详见“全挑战称号攻略”部分。

バトルサンシャイン
金杯

取得条件： “初级”和“上级”全挑战称号达成。

奖杯说明： 详见“全挑战称号攻略”部分。

ギャンブラ－
银杯

取得条件： 赌场中累计赢得100000**チップ**。

奖杯说明： 详见“赌场部分”。

经过数次延期,《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》总算和苦苦等待的玩家见面,2D 与 3D 背景结合的画面、热血的配乐、契合度极高的剧情——作为真正意义上的首部高清化作品,《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》给了玩家们一个满意的答卷。相信当大家拿到本书的时候,令人向往的寒假也随之到来。赶快唤醒在你体内沉睡已久的钢铁之魂,在难得的假期中好好享受这个制作商送给 PS3 玩家的大礼吧!

	第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG			日版
	2012年11月29日		1人	7980日元
	无对应周边			

文 洛克&纱迦　美编 心の永恒

操作篇

和其他同类战旗游戏一样，“《机战》系列”的基础操作也十分简单——○为确认、× 为取消、方向键或左摇杆控制光标移动。不过游戏中还存在不少通过组合按键衍生而成的快捷操作，在实际游戏中经常有新手因为误操作而导致发生各种尴尬的事件，下面将彻底跳出死板的按键列表，为大家介绍各种方便实用的快捷操作！

实用常规技巧

所有玩家最常用的两个快捷操作，自然是复位和自动读档。复位的操作为同时按下 L1、L2、R1、R2、SELECT、START 这 6 个键。而在使用复位的操作后立刻按住 SELECT 键不放，即可自动读取战场中断存档。

在菜单画面中，当光标指向人物或机体时，都可以按△键查看更具体的说明，在人物或机体的能力画面再按△键则会跳到人物事典。在剧情、事典中如果出现蓝色的专有名词，可以按□键来查询其含义。

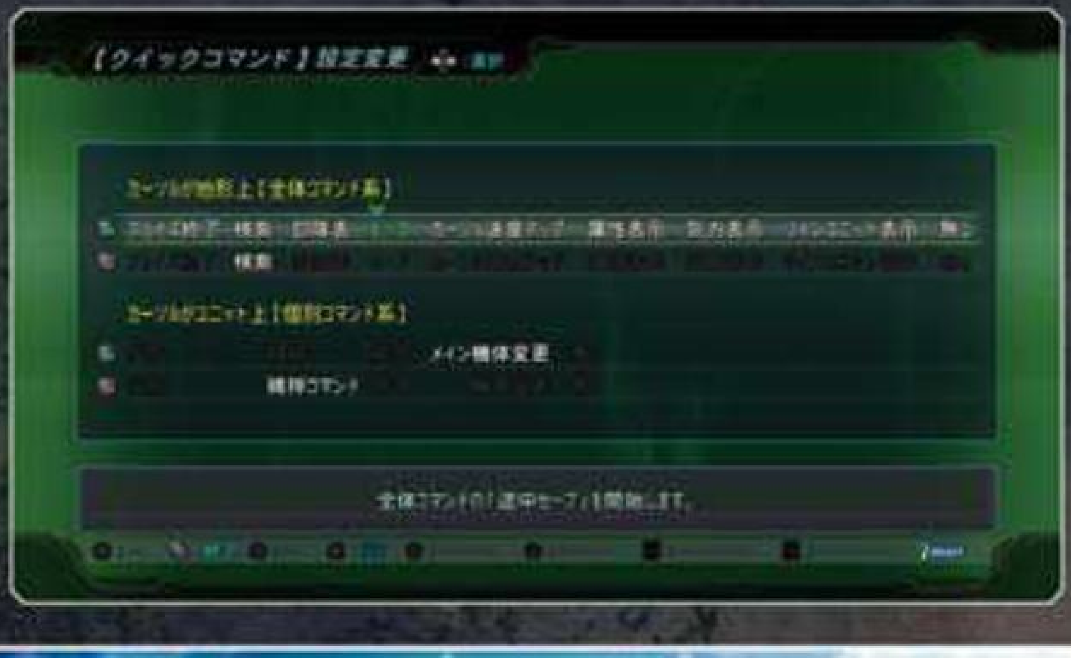
剧情画面中，按○可跳过当前台词，△可查看对话履历。用↑、↓键可以开启自动阅读模式，共有 4 种速度可选。按 R1+ ○为高速跳过对话，按 R1+START 为跳过整段对话。

最后，凡是当你看到不明白的东西时，记得按 SELECT 键可以发动帮助系统。

自定义快捷操作

在战场上将光标指向空地然后按○键，即可调出菜单。之后选择システム→设定 1→クイックコマンド，即可自定义当光标指向作战单位及空地时按□/△键的功能。玩家可根据自己的喜好来自定义功能，笔者喜欢的设置如下，仅供参考。

光标指向作战单位时：□为使用精神，△为查看能力。



光标指向空地时：□为战场中断存档，△为检索。

※ 注意，在默认状态下当光标指向地图上时按△可以切换小队显示模式，更改设置后无效。

战场快捷操作

按键	作用
START	切换地图显示方式
右摇杆	调整视角，具体效果视地图显示方式而定
按下左摇杆	在战场上使用或取消标记，可用以确定射程等
×	查看地形资料
SELECT	打开/关闭说明文字
L1/R1	切换我方未行动单位
L2/R2	切换敌方单位

基本操作如上所述。此外在我方决定移动范围时，按住 R1 键可以直接选择最远距离，在此状态下会直接跳过移动的过程一步到位，从而节省大量时间。但注意如果最远距离有障碍物或敌人，那么不能用这个办法移动到次远距离。而攻击时如果射程内有复数目标，也可以通过 L1、L2、R1、R2 来进行切换。

※ 如果在战斗中不小心因为误操作更改了地图的视野显示范围，可以通过按住左摇杆再用右摇杆的方式调整视野大小。

战斗快捷操作

选定目标在开始战斗之前，按△键可以开关战斗动画，按下右摇杆可以决定是否使用援护攻击或援护防御，L2/R2 可以切换敌我双方的攻击目标示意，□键可以使用精神（仅限我方回合内）。而在敌方回合内如我方受到敌方攻击，除了上述操作外，还可以直接用 L1（长机）/R1（僚机）来切换行动，可切换的指令包括战斗、回避和防御。

打开战斗动画之后，玩家可以按住○键加速播放战斗动画，也可以按 × 键来跳过战斗动画，但如此一来将不会显示战斗结果。注意本作的加速动画功能比过去快得多，如果长按的话可能会错过一些精彩镜头。

关闭战斗动画之后，在简易表示画面中按住○键可以加快战斗进程。如果想看具体结果需要适当停止加速。

数据篇

对于不少《机战》玩家来说，“《OG》系列”因为没有版权作品，吸引力要小一些。不过对于那些喜欢战棋游戏，又对日本机器人动画不怎么感冒的人来说，“《OG》系列”是他们接触《机战》的最佳选择。下面将简单地介绍一下那些对新手来说可能会造成困扰的数据设定，此外对于一些和系列其他作品有别的设定也将单独说明。

地形适应

地形适应分为 3 种，机师、机体和武器，由高到低分为 S、A、B、C、D 这 5 个级别。

机师和机体的地形适应需要结合起来看，最终结果将影响战斗时的回避率和防御力，具体如下表所示。本作的一大特色是空 B 的机体占绝大多数，大部分时候在地面上走会更加安全。武器的地形适应则是影响威力，S 级的武器可谓弥足珍贵。

机体＼机师	S	A	B	C	D
S	S	S	A	B	B
A	S	A	B	B	C
B	A	B	B	C	C
C	B	B	C	C	D
D	B	C	C	D	D

气力、体积差

气力除了满足武器和技能的发动条件之外，只影响机体的攻击力和防御力。大部分机师的气力初始值为 100，上限为 150，学习“气力限界突破”后可达到 170。

每个机体都有体积设定，从小到大依次分为 SS、S、M、L、LL 这 5 个级别。本作取消了因体积差造成的伤害值变化，体积差的惟一效果是影响回避率，越小的机体其回避率越高。

击坠数

击坠数代表玩家击坠过的敌机数量，达到 50 之后会获得 ACE 奖励，具体为出击时气力 +5，击坠敌机时获得的资金 1.2 倍，同时根据机师的不同还会有单独的奖励，游戏中以**エ－スボ－ナス**标记。由于本作可继承击坠数，因此 ACE 奖励在 EX HARD 难度下将非常有效。

ACE奖励

为了让大家能更有针对性地培养角色(其实本作大部分登场角色均为强角，培养起来并无损失)，本次为大家献上全机师的 ACE 奖励内容，注意某些必定无法练成 ACE 的机师这里就不列举出来。

机师	奖励
マサキ	最大移动力+1
リュ-ネ	援护攻击的最终伤害+15%
ヤンロン	先制攻击发生率+40
テュッティ	MAP兵器及射程1以外的武器最大射程+1
ミオ	精神“脱力”消费下降至SP20
プレシア	最大SP+30
シュウ	敌方MAP兵器及射程1以外的武器对シュウ所造成的最终伤害-20%
サフィ-ネ	HP低于40%以下时自动使用一次精神“爱”
モニカ	进入自军回合自动使用“幸运”
ザッシュ	获得经验值+10%、技量+10
テツヤ	敌方MAP兵器及射程1以外的武器对テツヤ所造成的最终伤害-10%
レフィ-ナ	指挥效果+5%
リュウセイ	念动系武器的最终伤害+10%
ライ	最终命中率+10%、最终回避率+10%
アヤ	最终命中率+10%、SP+20
マイ	最终回避率+10%、SP+20
ヴィレッタ	会心一击率+20%、技量+10
リョウト	获得经验值+10%、获得资金+10%
リオ	精神“修行”消费的SP下降至25
イルム	精神“爱”消费的SP下降至45
キョウスケ	先制攻击发生率+15%、会心一击率+25%
エクセレン	援护攻击的最终伤害+10%、援护防御受到的最终伤害-20%
クスハ	援护防御受到的最终伤害-20%、获得经验值+10%
ブリット	HP低于30%以下时自动使用一次精神“气迫”
タスク	ラッキ-的发生率+10%、精神“幸运”消费的SP下降至15
レオナ	最终命中率+10%、最终回避率+10%
カチ-ナ	当气力130以上时，受到的最终伤害-15%
ラッセル	援护防御受到的最终伤害-30%
カイ	指挥效果+5%、会心一击发生率+10%
ラミア	最终命中率+10%、受到的最终伤害-10%
アラド	受到的最终伤害-10%、获得资金+10%
ゼオラ	最终回避率+10%、获得经验值+10%
ラトゥ-ニ	获得经验值+20%
アイビス	移动力+1
スレイ	反击时最终伤害+5%
ギリアム	最终回避率+15%
ラ-ダ	最终回避率+10%、SP+20
ゼンガ-	当气力130以上时，自军回合开始时自动使用“直击”
レ-ツエル	技量+25
ユウキ	最终回避率+10%、会心一击发生率+15%
カ-ラ	获得资金+10%、最终命中率+10%
ラウル	最终命中率+10%、受到的最终伤害-10%
リシュウ	会心一击发生率+40%
シャイン	获得资金+20%
コウタ	反击时最终伤害+10%
ショウコ	获得资金+10%、SP+15
ミチル	精神“ド根性”消费下降SP15
アクセル	最终命中率+20%、受到最终伤害-10%
アルフィミィ	援护攻击的最终伤害+10%、援护防御受到的最终伤害-20%
ヒュ-ゴ	最终回避率+10%、受到的最终伤害-10%
ジョシュア	最终回避率+10%、受到的最终伤害-10%
リム	最终命中率+15%、SP+15
グラキエ-ス	最终命中率+10%、最终回避率+5%
トウマ	HP低于20%以下时自动使用一次精神“斗志”
アリエイル	会心一击发生率+10%、援护攻击的最终伤害+10%
イング	射击武器的最终伤害+10%
メキボス	命中率+10%、反击时最终伤害+10%
ククル	最终回避率+15%
アクア	最终命中率+15%、最大SP+15
ウェントス	射程1和MAP兵器外的所有武器射程+1

精神

精神指令是《机战》的特色系统，每一个机师都拥有 5 个独立精神 +1 个双人精神(只能做副驾驶的机师没有双人精神)。每个精神都要消耗所需的 SP 点数才能发动，注意双人精神会消耗小队中两人份的 SP(不会消耗副驾驶的 SP)。SP 点数可以通过升级和学习技能增加。下面是全精神列表。

精神	对象	效果
侦察	敌方一机	能够查看未战斗过的敌方机体数据
集中	自己	一回合内提升30%命中・回避
必中	自己	一回合内命中率100%，但对“ひらめき”无效
感应	我方一机	让我方一机拥有“必中”效果
ひらめき	自己	100%回避攻击
直感	自己	“必中”+“ひらめき”
かく乱	敌方全体	一回合内敌方全体的命中率降低50%，但“必中”效果不受影响
加速	本队	移动力+3
狙击	自己	射程1和MAP兵器外的所有武器射程+2
突击	自己	一回合内MAP外的所有武器均能移动后使用
同调	本队	同小队的两名机师的六项数值采取较高一方的数据
热血	自己	攻击力提升200%，无法与“魂”并用
魂	自己	攻击力提升250%，无法与“热血”并用
斗志	本队	攻击必定发动会心一击
幸运	自己	战斗获得的资金为200%
祝福	我方小队	让我方一机拥有“幸运”效果
努力	本队	战斗获得的经验为200%
应援	我方小队	让我方一机拥有“努力”效果
修行	本队	战斗获得的PP为200%
强袭	自己	“加速”+“突击”+“直击”
爱	自己	“加速”+“热血”+“必中”+“气合”+“努力”+“幸运”+“ひらめき”
直击	自己	无视敌人的护罩和援护防御，对目标发动攻击
铁壁	自己	一回合内受到的伤害为25%
信念	自己	一回合内受到的伤害为25%，并且抵御异常状态
不屈	自己	一次战斗中所受的伤害最高10HP
连击	本队	击破敌人后能再次行动，不过敌方小队有两机的情况下必须两机都击破才能发挥效果
觉醒	本队	行动次数+1

精神	对象	效果
再动	我方小队	让行动过的我方单位能再次行动
信赖	我方一队	回复我方一机2000HP
友情	我方小队	回复我方一机全部HP
绊	我方全体	回复我方全员HP最大值的50%
根性	自己	回复HP最大值的30%
ド根性	自己	回复全部HP
祈り	我方小队	解除我方任意小队的异常状态
てかげん	自己	必定能让敌人剩余10点HP（需技量高于敌人）
气合	自己	气力+10
气迫	自己	气力+30
激励	我方一机	让我方一机气力+10
大激励	我方全体	让我方全员气力+5
脱力	敌方一机	让敌方一机气力-10
期待	我方一机	让我方一机回复50SP
补给	我方一机	让我方一机回复EN和残弹，并不会降低气力

稀有精神

由于本作有一个奖杯需要玩家使用所有种类的精神，部分精神只有少数人可以习得，这里列出几个比较稀少的精神的可习得人选供大家参考。

精神	机师
魂	リョウト、カチ-ナ、カイ
修行	リオ、タスク、ミチル
觉醒	リュウセイ、リョウト、クスハ、ギリアム、ショウコ、アクセル
再動	ラトゥ-ニ、ラ-ダ、アルフィミィ
友情	エイタ、ツグミ、レ-ツエル、メキボス、ウエントス
絆	マイ、ゼオラ、ラトゥ-ニ、リム
祈り	モニカ、アヤ、クスハ
大激励	テュッティ、モニカ、レ-ツエル、ククル
补给	アヤ、フィオナ
脱力	ミオ、エクセレン、サフィ-ネ

精神研究

1. 双人精神只能存在于小队之中。例如玩家使用了“觉醒”之后选择解散小队，那么“觉醒”效果就会消失，就算再次恢复组队也不能恢复。不过像“气迫”这种纯数值变化的双人精神例外。

2. 部分精神既有单人版也有双人版，如“气迫”。这种精神在单人版中仅对使用者有效，但在双人版中是对双方有效的。

3. 双人精神“同调”这次十分给力，其效果为该关长期有效！有了这个精神，就连能力孱弱如**ラッセル**之流也能成为主力。但和其他双人精神一样，一旦解散小队，“同调”的效果就会消失。

4. 本作中手加减（**てかげん**）成为珍稀精神，虽然拥有者多达4人，但考虑到技量上的需求，两个母舰直接被排除，而**サフィ－ネ**加入太迟，因此实用者只剩下**リシュウ**。幸好老爷子实力够强，机体也很威，多用不是坏事。

5. “信念”是相当实用的精神，等于是“铁壁”加全异常状态无效，加上又是双人精神，可以让队友也一举翻身。

6. 本作拥有SP回复的角色只有5人，而且此项技能无法通过PP来学习，这5位分别是**ギリアム、ラ－ダ、モニカ、マイ、アルフィミィ**。其对应的双人精神分别为“**かく**乱”、“期待”、“大激励”、“绊”、“期待”。可以将他们两两组队，这样在没有回合限制而BOSS又没有HP回复的关卡中，等于是拥有理论上的无限可能。

机师技能

本作中每个机师都拥有6个特殊スキル槽，代表着每人最多可以习得6项机师技能。其中每个角色都天生拥有数项机师技能，还可以通过消耗PP来习得新的机师技能（即养成）。PP值只能通过击坠敌机或熟练度奖励才能获得。不过部分机师技能会打着※号，这代表该项技能为先天技能，这种技能无法用PP来习得，也无法用其他特技覆盖。

天生技能

技能	效果
统率	能够发动极限突破
指挥官	指挥范围内的我方全员增加命中和回避
インファイト	根据技能等级增加格斗武器的攻击力和机体的移动力
ガンファイト	根据技能等级增加射击武器的攻击力和射程
アタッカ-	给予敌人的伤害增加1.2倍，气力130以上发动
SP回复	每回合回复10点SP
天才	命中、回避、会心一击率增加20%
预知	敌方行动回合内，最终回避率增加30%，气力130以上发动
念动力	根据技能等级增加命中和回避率
超能力	根据技能等级增加命中、回避和会心一击率。
强运	获得资金1.2倍
ラッキ-	无视任何精神和技能，命中、回避、会心一击率必定100%，但只有一定几率才能发动

后天技能

技能	效果
援护攻击	可以发动援护攻击，技能等级影响每回合的发动次数
再攻击	当己方比对方的技量高出20时，在敌方反击之后可以自己对自己发动一次援护攻击
援护防御	可以发动援护防御，技能等级影响每回合的发动次数
リベンジ	反击威力1.2倍
集中力	精神指令的SP消耗变为80%
SPアップ	增加SP值
斗争心	出击时气力+5
战意高扬	每回合己方行动时气力+2
气力+（回避）	成功回避敌人攻击时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+（命中）	成功命中敌人攻击时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+（ダメ-ジ）	被敌人的攻击命中时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+（击破）	敌机被击坠时，在原有气力增减情况上气力+1
气力界限突破	气力上限达到170
カウンタ-	受到敌人攻击时抢先反击，技能等级影响发生几率
连续攻击	可以使用连续攻击，一次性攻击的目标数等于技能等级+1
连携攻击	援护攻击的威力不减
集束攻击	队长攻击僚机时的伤害低下减少20%
Eセ-ブ	武器消费的EN值变为70%
Bセ-ブ	武器的最大弹数变为1.5倍
EXPアップ	获得的经验值1.2倍
ラ-ニング	僚机在战斗中获得的经验值、PP和长机一样
ヒット&アウェイ	不移动就攻击的情况下，攻击后还可以移动
修理技能	使用修理时回复的HP增加20%
补给技能	可以移动后使用补给
见切り	气力130以上时命中、回避率增加10%
ガ-ド	气力130以上时受到的伤害变为80%
底力	HP低下时命中、回避、装甲、会心一击率上升，HP越少效果越强
连续行动	气力120以上时摧毁敌方小队后可以赢得一次行动机会，每回合每机仅限一次。

技能研究

1. 本作不少强力技能都需要花费极高的PP，在一周目要想习得比较麻烦。这里推荐一种不算最佳但省事方便的选择，那就是气力+（击破）配合气力界限突破，气力增加后的高攻高防十分实惠，而且可以连续发动数次“极限突破”。“再攻击”也算是低投资高回报的典型，但高于对方技量20的条件比较苛刻，需因材施教，有同调精神的机师也可以习得。其余的例如“リベンジ”，“集中力”、“Eセ－ブ”、“Bセ－ブ”等可以按照机体的需要来。二线机师毫不犹豫，首推习得ラ－ニング。

2. “连续行动”技能虽然在BOSS战中帮助不大，但在取得SR点上有很大的作用。在组队的双方单位都习得“连续行动”的情况下，一机先攻击并击破敌人，而后切换主单位，继续行动，击破敌人后会再次获得行动机会。此时可以依据情况解散后分开攻击，如此一来一共有四次行动机会。如果配合“连击”和“再动”等精神技能，在一回合内的行动回数还能增加。不过380点的高PP消费在一周目有些可望而不可及。天生拥有此技能的机师只有两人，分别是アクア和イング。

3. 本作机师的初始技能等级不再随着等级的增加而上升，这意味着要想提升这些技能的效果就得靠PP。带※号的先天技能如指挥官、念动力的等级则依然会随机师等级而提升。

改造

养成是针对机师的，而改造就是针对机体的。养成需要消耗PP，而改造需要消耗金钱。本作的改造可以分为三种：固有武器改造、外挂武器改造、机体改造。

本作的武器改造不再分项进行，而是一次到位，省去了不少麻烦，不再需要费心研究合体技威力与哪招有关。不过这种改造仅限于固有武器，外挂武器需要单独进行改造，虽然消耗资金不多，但需要每个武器分别改造，因此不是实用武器的话就不要浪费资金了。

机体改造则是分为HP、EN、装甲、运动性、照准值五项分别进行，一周目最多改造10段。如果将这5项全部改到最大值，还可以获得全改造奖励。全改造奖励除了10项共通奖励之外，还会根据机体特性给予一种特殊奖励。10项共通奖励只能选择其中一种，如果当时不能决定，可以暂时放弃，日后随时可选，但一旦选定则无法更改。

全改造可选奖励
最大HP+10%
最大EN+10%
装甲值+10%
运动性+10%
照准值+10%
移动力+1
机体地形适应“空”变为S
机体地形适应“陆”变为S
机体地形适应“海”变为S
机体地形适应“宇”变为S

改造继承

本作的改造继承可谓毫无惊喜。要特别注意的是アルブレ－ド・カスタム和アッシュ、コンパチブルカイザ－和Gバンカラン这两对其实是不继承改造的。

原机	后继机
アッシュ	エグゼクスバイン
ファイター・ロア	コンパチブルカイザ–
ヴァルシオ–ネ	ヴァルシオ–ネR
龙人机	龙虎王・虎龙王
エ–ル・シュヴァリア–	ジェアン・シュヴァリア–
ブランシュネ–ジュ	デア・ブランシュネ–ジュ
ガルムレイド	ガルムレイド・ブレイズ
サ–ベラス	サ–ベラス・イグナイト

全改造奖励一览

上文也说道，全改造之后系统会根据机体特性给予一种特殊奖励，有些机体往往会因为这项奖励让自身能力得到飞跃性的提升，为了让大家更有针对性地投入资金，这里列出全机体的改造奖励供大家参考。

机体	奖励
ハガネ	装甲值+200、最大HP+2500
ヒリュウ改	武器的命中补正值+30
SRX	能多装备一个强化芯片
R–1	念动武器攻击力+200
R–2パワ–ド	射击武器の攻击力+200
R–3パワ–ド	念动フィ–ルド+300
R–GUNパワ–ド	最大EN+70
ART–1	念动武器攻击力+200
アルトアイゼン・リ–ゼ	格斗武器的攻击力+200
ライン・ヴァイスリッタ–	运动性+15、最大EN+30
フリッケライ・ガイスト	固定武器的最大弹数+2
ペルゼイン・リヒカイト	分身发生率+20%
量产型ヒュッケバインMk–II	换装武器的攻击力+200
エグぜくスバイン	运动性+15、最大EN+60
AMガンナ–	最大EN+50
グルンガスト零式	武器的CT补正值+30
グルンガスト改	全武器的攻击力+200
グルンガスト参式	格斗武器的攻击力+200
龙人机	获得特殊能力“EN回复(中)”
龙虎王	获得特殊能力“EN回复(中)”
虎龙王	获得特殊能力“EN回复(中)”
マガルガ	运动性+25
ビルトビルガ–	运动性+15、装甲值+200
ビルトファルケン	固定武器的最大弹数+2
ビルトラプタ–・シュナ–ベル	运动性、照准值+15
アルブレ–ド・カスタム	移动力+1、武器的CT补正值+20
量产型ゲシュペンストMk–II改	机体的地形适应，除了“空”以外全部S
ゲシュペンスト・タイプRV	固定武器的最大弹数+4
ジガンスク–ド・ドゥロ	装甲值+200、最大EN+35
ア–マリオン	装甲值+150、最大EN+50
ズィ–ガ–リオン	武器“ソニック・アクセラレ–ション”所需的气力和消费EN–10
ハイペリオン	移动力+1、运动性+10
アルテリオン	移动力+1、运动性+10
ベガリオン	移动力+1、运动性+10
フエアリオン・タイプG	运动性+25
フエアリオン・タイプS	运动性+25
F–32Vシュヴエ–ルト改	运动性、照准值+15
ダイゼンガ–	格斗武器的攻击力+200
アウセンザイタ–	射击武器的攻击力+200
雷凤	格斗武器的攻击力+200
ガルムレイド	移动力+1、最大EN+15%
ガルムレイド・ブレイズ	移动力+1、最大EN+15%

机体	奖励
サ-ベラス	运动性+10、最大EN+50
サ-ベラス・イグナイト	运动性+10、最大EN+50
ファイタ-・ロア	机体的地形适应全为S
コンパチブルカイザ-	全武器的攻击力+100
Gコンパチブルカイザ-	全武器的攻击力+100
Gサンダ-ゲ-ト	武器的命中补正值+20
Gバンカラン	武器“8710式龙虎射连打”的攻击力+200、地形适应全S
ヴァイサ-ガ	分身发生率+20%
ソウルゲイン	格斗武器的攻击力+200
アシュセイヴァ-	射击武器的攻击力+200
アンジェルグ	获得特殊能力“EN回复(中)”
ラ-ズアングリフ・レイブン	外挂武器容量+40、武器的命中补正值+15
ランドグリ-ズ・レイブン	外挂武器容量+30、CT补正值+20
サイバスタ-	运动性+10、武器“コスモノヴァ”的最大弹数+1
ヴァルシオ-ネ	分身发生率+20%
ヴァルシオ-ネR	分身发生率+20%
グランヴェ-ル	装甲值+200、最大EN+50
ガッデス	获得特殊能力“HP回复(大)”
ザムジ-ド	移动力+1、最大HP+1000
ガルガ-ド	装甲值+200、最大EN+50
ディアブロ	机体的地系适应“陆”变为S
ジャオ-ム	运动性+15、装甲值+200
グランゾン	获得特殊能力“ビ-ム吸收”
ウィゾ-ル	获得特殊能力“HP回复(中)”
ノルス・レイ	获得特殊能力“HP回复(中)”
ルジャノ-ル改	装甲值+150、最大HP+1500
ブロ-ウエル	装甲值+200
グレイタ-キンII	武器“ネオサンダ-クラッシュ”变为可P
エ-ル・シュヴァリア-	运动性+25
ジエアン・シュヴァリア-	运动性+25
ブランシュネ-ジュ	运动性+25
デア・ブランシュネ-ジュ	运动性+25
フォルテギガス	装甲值+200、武器の命中补正值+20
ファ-ビュラリス	分身发生率+20%
エクサランス・レスキュ-	移动力+1、最大HP+1500

SR点

SR点就是俗称的熟练度，游戏中除了序章和最终话之外，每关都有SR点设定。要想获得SR点，必须满足对应的SR点条件，这个条件在游戏中会列出来。SR点关系到不少内容，包括：

・难度。当玩家的SR点获得率达到80%时，游戏会自动进入HARD难度，反之则为NORMAL。HARD难度中出现的敌人数量会变多，敌机的改造段数+3，并会出现更强的敌人。NORMAL难度除了敌人变少变弱之外，通过战斗获得的资金是HARD的1.2倍。

・PP。取得SR点时，在场的我方全体机师将获得10点PP。

・结局。当玩家结束第59话时，如果总SR点低于40（不含40），那么将会进入结局A（总长61话），反之则会进入结局B（总长63话）。

※如果玩家GAME OVER后选择重来，之前的一切状态均可保留，但将再不能获得SR点。

战斗篇

战斗当然是系列的重头。《OGS》首创的双机组队制不仅保持了高出场数，而且又不像“《α》系列”那么繁琐。本作则在这方面又有加强，使得其战斗系统又有了全新的进化！

双机单位

本作的作战单位可以是单个机体，也可以是双机单位（**ツインユニット**）。双机单位的好处多多，下面简述一下：

・可以使用双人精神。

・双机装备的能力格效果共享。

・可以双机同时攻击。

・长机（**メイン**）和僚机（**サブ**）在战斗后都可以获得经验值和PP。

・出战时一个双机单位只占一个名额。

・可以随时拆分，再与其他机体组合。

・信赖补正的等级上升。

但双机单位也有一些限制，这包括：

・长机攻击僚机，或僚机攻击长机时，造成的伤害会减少到65%。习得技能“集束攻击”后可以让长机攻击僚机的伤害提高至85%。

・双机同时进攻时有遭受敌方的全体攻击反击的风险。

・移动时需综合双方的移动力和移动类型。

武器种类

在选择武器时，种别这一类会标注武器属性，分为合体、MAP、C、ALL、W、F这六种。其中F所代表的极限突破是本作重要新系统，会单独介绍。

合体攻击

标记为“合体”。合体攻击不仅无视防护罩，而且禁止敌人发动援护防御和反击。此外如果发动合体攻击的两个机体在同一队中，那么援护攻击的威力会变为1.2倍！但本作的援护攻击可以使用合体攻击,，甚至能用同一合体技进行援护攻击，如果把主力分散开来更是可以同时用4个合体技攻击，不用说自然效率更胜一筹！

合体攻击对站位的要求不高，只要发动对象在周围八格或同一小队内即可，一方即使已经行动过也没有关系。但参与合体攻击的双方都必须满足使用条件才行。

虽然本作只增加了一个合体技，但不少合体技的动画都经过重新制作。下面为大家列出本作的全部合体攻击！

招名	机体/机师1	机体/机师2	机体/机师3
ランペ-ジ・ゴ-スト	アルトアイゼン・リ-ゼ/キョウスケ	ライン・ヴァイスリッタ-/エクセレン	-
ロイヤルハ-トブレイカ-	フエアリオン・S/ラトゥ-ニ	フエアリオン・G/シャイン	-
フォ-メ-ションR	R-1/リュウセイ	R-2パワ-ド/ライ	R-3パワ-ド/アヤ
天上天下念动连击拳	R-1/リュウセイ	ART-1/マイ	-
天上天下一击必杀炮	SRX/リュウセイ	R-GUNパワ-ド/ヴィレッタ	-
天上天下一击必杀炮	SRX/リュウセイ	R-GUNパワ-ド/マイ	-
龙卷斩舰刀	ダイゼンガ-/ゼンガ-	アウセンザイタ-/レ-ツエル	-
ツインバ-ドストライク	ビルトビルガ-/アラド	ビルトファルケン/ゼオラ	-
E.D.N	アルトアイゼン・リ-ゼ/キョウスケ	フリッケライ・ガイスト	-

和《OGS》一样，本作的天上天下一击必杀炮也分ヴィレッタ和マイ两个版本。总的来说，ヴィレッタ版射程远，消耗少，气力要求低；マイ版射程近，消耗大，气力要求高，但威力大。

全体攻击

标记为“ALL”，是可以同时攻击敌方小队两架机体的武器。全体攻击不能和单体攻击混用，但可以让长机和僚机同时用全体攻击进攻。使用全体攻击时不能发动再攻击，敌方也不能发动援护防御。

带有“W”标记的全体攻击，表示可以进行双重攻击（ダブルアタック）。双重攻击是指当敌方有两个小队左右上下邻接时，可以用全体攻击同时攻击这两个小队，也就是最多可以同时攻击4架敌机。双重攻击除了具备全体攻击的特性外，顺带挨打的那个小队还不能反击，不过双重攻击造成的EN和弹数消耗也是两倍。

地图兵器

标记为“MAP”。不用说，这自然是魔装机神们的强项。地图兵器分为可识别敌我和不可识别敌我这两种，不可识别的地图兵器会对范围内的作战单位不分敌我进行无差别攻击。受到地图兵器攻击时，不仅不能反击和援护防御，而且不能选择回避或防御。不过地图兵器只能单发使用，再攻击、援护攻击无效，而且用地图兵器轰死敌人时拿到的经验值和PP会变少，不过资金不变，因此是一次性赚取大量金钱的好机会。

连续攻击

标记为“C”，是コンビネ－ション的首字。这是本作新增的系统。当敌方小队左右上下邻接时，就可以发动连续攻击一次性重创多个敌人。不过发动连续攻击除了得有带C属性的武器外，机师还得拥有连续攻击这个技能，而该技能的等级数+1就是一次连续攻击最多所能攻击到的目标数量。连续攻击和地图兵器差不多，攻击方不能发动援护攻击，挨打方不能发动援护防御。此外，如果敌方小队有两架机体，那么是算两个目标而非一个目标。连续攻击最多同时攻击5个敌人，从第2个敌人开始命中率会依次按70%、65%、60%、55%开始下降，因此实用性并不算高。不过连续攻击仅消耗1份弹数和EN，这点比双重攻击要强。

极限突破

日文全称为**マキシマムブレイク**，这是本作新增系统中最重要的一个，中期大量很难击破的BOSS全靠这招来摆平，而发动条件也比较苛刻。

首先来看一下极限突破的整个过程。极限突破是由4机合作进攻，首先4机会统一用带F标记的兵器进行一次攻击，之后再分别以玩家所选择的招式进攻。发动的小队可以使用热血、魂来增加威力，协助的小队不能使用热血、魂但可以使用斗志，而且攻击不算援护攻击，因此威力不会有损失。发动结束后，发起攻击的小队的两名机师的气力会下降10点，此外整个过程不能使用援护攻击和再攻击，敌人不能进行援护防御。

和正常情况下4机援护进攻相比，极限突破多了一开始的4人攻击，然后协助的小队攻击力不会打折，因此威力比正常情况下4机援护要大得多，你甚至可以用4个合体技来发动极限突破，伤害一次过10万也不是问题。但如此强力的攻击必然有不少限制条件，下面就介绍一下发动极限突破的条件。

1. 必须由四机分两队分别参与进攻，四机的机师气力必须全部在140以上。发动时两队必须上下左右相邻，且均处于可行动状态。

2. 四机必须都有武器种类为“F”的武器，且目标一定要在该武器的射程之内。

3. 发动者必须有“统率”技能。

初学者最容易犯的错误就是爱用合体攻击。由于必须四机分别参与进攻，因此如果四机中有能发动合体技的两机或三机，选择合体攻击就不能发动极限突破。此外统率这个技能是天生技能，不能用PP学习，换句话说整个游戏里只有**キョウスケ**、**アヤ**、**ヴィレッタ**、**カチ－ナ**和**カイ**这5人能发动极限突破。

能力格

这是本作新增的系统。能力格和一贯的强化芯片有点类似，每个机师和机体上都有3个能力格，可以装3个能力（アビリティ）。本作一共有21种能力，各种效果都有，而且不乏一些实用能力。但能力格比较特殊的一点在于，同种能力必须每凑齐3个才能发挥其效果。机师和机体一共6个能力格，即可以发动两种能力，再加上同队另外一机一人的6个，等于一队可以发动4个共享能力。

关于能力格需要注意的是，每种能力每3个才能发挥作用，而且同种能力只能发挥一次效果。也就是说，装1～2个同种能力是无效的，而装3～12个同种能力等同于只装3个（移动力除外，两人各发动一个的情况下可叠加）。另外能力格可以混装，只要双机双人凑起来正好有3个即可，但很明显还是分别在每个机体每个机师身上装3个同种能力会更易于操作。

能力格的入手方法主要靠新角色加入，此外打败极少数敌人后也能拿到新的能力格。

武器换装

“《OG》系列”的特色之一就是外挂武器，在菜单中的武器换装选项可以给机体增加或移除武器。不过游戏中并不是所有的机体都可以外挂武器，只有标明**ウェポンゲ－ジ**的机体才能外挂武器。**ウェポンゲ－ジ**可以看成容量，所有外挂武器都有不同的容量设定，如果超出该机体的容量上限则不能外挂。

外挂武器的改造与固定武器分开，必须单独改造。虽然大部分外挂武器都不强，但依然可以有效地弥补部分机体的缺点。修理装置和补给装置以其仅耗5点容量的性能傲视群雄，给母舰挂上之后十分省心。此外外挂武器中有不少强力的特殊效果武器，虽然不再有《OGS》的行动不能弹，但给**レオナ**这种有直击的队员挂上几个如装甲下降、照准值下降、之类的武器，在实战中还是十分给力的。

援护攻击/防御

5. 援护方有能命中目标的武器。

6. 援护方未曾参与发动方的合体攻击。

援护攻击的特性是命中率增加 20%，但造成的伤害会下降为 75%。

援护攻击的发动条件包括以下 5 点：

1. 援护方和发动方上下左右邻接。

2. 援护方本回合内未曾行动过。

3. 援护方拥有援护攻击技能，且残留有援护攻击次数。

4. 援护方拥有可以进入发动方所在地形的移动类型。

习得技能“连携攻击”后，可以完全保证百分百的威力。

援护防御的条件与援护攻击类似（2 除外），援护方受到的伤害会下降为 50%。发动援护攻击时，如果受攻击方成功回避，或是受到伤害为零时，则会取消援护防御。后者虽然比较贴心，但在部分关卡中反而会成为拿 SR 点的障碍，要特别当心。

包围

当多名我方队员和目标上下左右邻接时，就会发动包围效果。当 2 ~ 3 个小队包围目标时，我方攻击造成的伤害增加 5%。4 个小队将目标团团围住时，伤害将增加到 10%，十分给力！不过注意就算敌人已经被四面包围，包围的那 4 个小队进攻时依然只有 5% 的伤害加成。

信赖补正

信赖补正几乎都是系列的隐藏属性，很少会直接标出来，本作也不例外。对于熟悉剧情的人来说，大部分信赖补正的对象都不难猜，但小部分只好等官方公布资料了。信赖补正的发动条件是双方邻接或组队，按性质可以分为以下三类：

友情：双方为同一部队出身，或是平时私交密切。补正效果为命中、回避率增加。

爱情：最容易识别的补正关系，效果为伤害增加。

对手：将对方视为生平劲敌的两人，效果为会心一击率增加。

心得篇

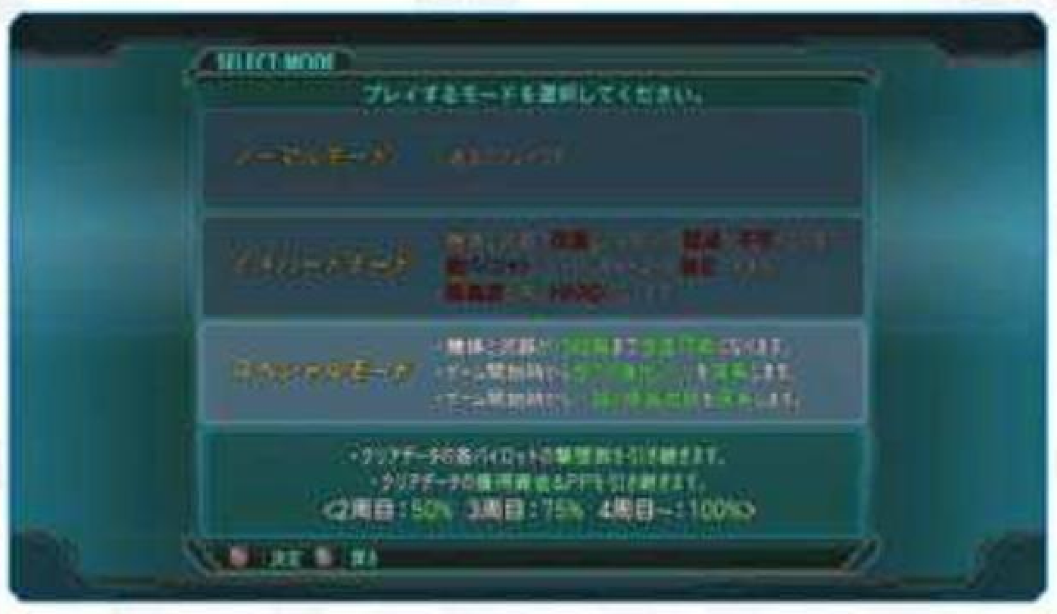
说实话本作的隐藏要素并不是太丰富，隐藏机体仅有一台，要素还是集中于外挂武器和芯片方面，不过这些玩意的实用性都不低，特别是隐藏机体フォルテギガス实力十分强大，最强招仅耗 20 点 EN，是 EX HARD 模式的通关利器。

通关特典

通关后系统依然会询问玩家是否要保存通关存档，读取这个存档除了可以在继承的情况下开始二周目游戏外，也能挑战难度更高的 EX HARD 模式，多周目游戏可以继承的项目为金钱、PP 值、击坠数，不过每周目继承的倍率不同，在二周目下继承 50%、三周目 75%、四周目 100%。

通关 EX HARD 模式会出现 SPECIAL 模式（和路线无关），该模式保持了一贯的 15 改特色。注意，如果二周目继续选择普通难度进行游戏，通关后可能会发生未出现 SPECIAL 模式的情况（具体条件未明），由于金钱和 PP 在 EX HARD 中完全无用，二周目和三周目并不会对难度产生大多的区别，因此建议大家尽量在二周目选择 EX HARD 模式开始游戏。

关于EX HARD模式



这回的 EX HARD 模式变本加厉，在该模式下无法改造机体和养成角色，敌人的强度高于普通模式，并且难度固定在 HARD。同时一周目中加入时自带数段改造的我方同伴也全部恢复为零改状态。

关于 EX HARD 模式，这里先给出一些建议供大家参考。

1. 活用换乘系统，尽量让一些能力强但机体弱的驾驶员去驾驶强力机。

2. 拥有“SP 回复”的角色是绝对主力。

3. 要多利用优势地形作战。注意地形附加的防御和回避效果，必须停在地上才能发挥。

4. 由于继承部分击坠数，ACE 奖励算是少有的能帮上忙的设定，要注意平均击坠数。

5. 当我方拥有两部补给机时，可以采用一贯的 99 级互补大法，令难度大幅下降。

6. 第三次分支不推荐走宇宙路线，该路线最后一关堪称全路线最难关。

7. 最后一点，记得多 SAVE……

99级速成大法

说到99级速成大法，老玩家肯定第一个就会想到补给。没错，只要补给系统不改，这个方法就一定适用于所有的《机战》！补给练级的原理在于补给时获得的经验与提供的补给量无关，仅与补给方和被补给方的等级差有关，最低一次也能获得100点经验值。

当我方有一台补给机时，只要让任意机体处于飞行状态，在移动后停在补给机周围的1格范围内，补给机即可为其补满飞行所消耗的EN，反复即可实现无限经验值。

但这个办法的效率非常低，因此只推荐有两台补给机时使用。具体方法和一台时一样，但注意要始终让低等级来补高等级，如此便可获得大量经验值。如果双方等级相同，则可任意互补。具体步骤如下：

1. 由高等级的一方（记作A）飞到低等级的一方（记作B）身边，B补给A。

2. 重复步骤1，直至B的等级高于A一级。

3. 换由B飞到A的身边，A补给B。

4. 重复步骤3，直至A的等级高于B一级。

5. 重复步骤1。

此法的缺点在于会耗掉大量回合数，你需要将敌人消灭至最后一兵一卒，而且对方不会主动撤退。从流程来看最快也要到第28关才能满足这个条件并有两台补给机。不过当你练出第一个99级后就异常简单了，之后只要全力补给这个99级的角色，在90级之前每次能获得800点，5次就能升8级。由于补给装置属于外挂武器，所以理论上能换乘支持外挂武器的机体的角色均可用这个办法来练到99级。推荐玩家优先让主舰练到99级，这样可以在耗回合数时将主舰上押，旁边再配布修理机，根据修理量也能获得大量经验。有了这个办法，就算是EX HARD难度也可以尽情碾压。

无限天天炮

在本作中虽然天上天下一击必杀炮（以下简称“天天炮”）的威力有所下降，但依然强大，在面对强敌特别是EX HARD模式中有奇效。无限天天炮即指通过再动、觉醒来实现一回合内连发天天炮来干掉BOSS，所谓“无限”其实并不能真正做到无限，但天天炮威力够大，一直连发的话后期BOSS没人能扛住一个回合，因此得名。

无限天天炮的好处在于：1.对战略性要求低；2.集全军资源于一队身上，节省群殴所必须的大量精神和资金；3.单发威力大，令BOSS气力增加慢，从而变相降低BOSS气力。

天天炮有两个选择，分别是消耗高的舞版，和消耗低的维蕾塔版。一般来说都推荐舞版，除了账面数字大之外，隆圣和舞之间还有补正，攻击力极其可观。但在EX HARD中因为既不能习得Eセ－ブ又不能改造EN，所以只能使用维蕾塔版。维蕾塔版的另一个好处是可以由她来发动极限突破。

发动无限天天炮的事先准备如下：

1. 拥有补给、再动、脱力、觉醒、期待的角色要事先培养过等级，其中有补给、再动的角色少，又非常重要，相关人员可以说是必须培养的。对应这些精神的角色如下：补给——アヤ、フィオナ；期待——ツグミ、ラ－ダ、プレシア、ショウコ、グラキエ－ス、アルフィミィ（最后几话加入）；脱力——ミオ、エクセレン、サフィ－ネ；てかげん——ショ－ン、アヅキ、リシュウ、サフィ－ネ；再动——ラトゥ－ネ、ラ－ダ、ウェントス（最后几话不能上场）、アルフィミィ（最后几话加入）；觉醒——クスハ、リュウセイ、ギリアム、リョウト、アクセル、ショウコ。

2. 隆圣、舞/维蕾塔必学气力限界突破，在确保有练过上述角色的情况下，Eセ－ブ可学可不学，其他PP全砸给射击。

3.SRX必装S－アダプタ－提升威力，如果有全改造的情况下可以多装一个加EN的强化部件。R-GUNパワ－ド推荐全装加EN的强化部件。能力格方面推荐装的是射击和ブロック。

开战后，首先尽量降低BOSS的防御力。这包括：派四机将其包围赚取10%伤害加成、用尽所有脱力将其气力降光（最低50）、使用3级破甲弹（外挂武器ア－マ－ブレイカ－，应给有直击或强袭的人装备，ジョッシュ后继机自带，但他没有这两个精神，只能与有双人精神强袭的人组队使用）。

之后摆好阵型，SRX和R-GUNパワ－ド初始可以编在一队，赚取同队合体攻击的1.2倍加成。周围8格内要摆放有觉醒的人，包括クスハ、リュウセイ、ギリアム、リョウト、アクセル、ショウコ，注意有觉醒精神的人要换到长机位置。SRX小队旁边准备好补给机，还可以停个有修行的队员，之后就可以开打了。

无限天天炮的具体步骤如下：

1. 先让SRX和R-GUNパワ－ド组队用天天炮,SRX主攻，热血由莱和隆圣负责，彩的SP全留下来用补给。打完之后就用再动唤醒再来。

2. 再动用完后解散队伍，SRX和有觉醒的队员组队，然后用不断觉醒的方式继续连发天天炮，注意组队的队员如果攻击力不够就不要出手，以免徒劳地为BOSS增加气力。

3. 以上过程中，BOSS气力只要过了60就用脱力；热血不够的话可以换由R-GUNパワ－ド开火；EN不够先用补给精神解决，再用机体补给；如果SP不够就用期待补，期待应该优先留给补给，其次是热血。

以平均60级的队位而言，如果事先没有消耗SP，我方应该至少能用3次再动、11次觉醒、6次补给、12次脱力、11次期待，集合如此多的资源于一身，就算是最终BOSS也不可能撑过去！

隐藏要素

目前本作的隐藏要素已经明确了入手方法，但在官方正式通告之前，一切都只是玩家的推断。不管如何，先将目前已知的方法告诉大家吧！下文中提到的用A击坠B，如无特别说明，均指A为长机且亲手击破B。

隐藏机体

本作惟一的隐藏机体是来自《机战D》的**フォルテギガス**。这部机体的实力十分强大，最强招仅耗20点EN，机体地形适应SSAS，还是双人机，惟一的缺点就是桑岛妹妹当了副驾驶。这部机体的入手条件很不明确，应该是采用了《3α》的点数制，即各种行动都能影响获得的点数，第48话过关时如果点数达到一定值即可入手。不过如果只是单纯想拿到这部机体的话倒也不难，具体方法如下：

1. 第47话“**ト－チカ**奇襲”过关时，**ジョッシュ**和**リム**的击坠数都在70以上。

2. 第 47 话“**ト－チカ**奇襲”中，**ジョッシュ**和**リム**不能参加战斗（无论是攻击还是被攻击均不可，也不能进入战舰），且要在 6 回合内到达最上方的正确入口拿到当关的 SR 点（到达入口的角色不限，**ジョッシュ**和**リム**单独或组队皆可）。

满足以上条件后，打过第 48 话就可以拿到这部隐藏机了。

魔装机神众

正树路线，在第 17 话结束前，マサキ、テュッティ、ミオ、プレシア 4 人的击坠数之和超过 100。

琉妮路线，在第 17 话结束前，リュ－ネ、ヤンロン、ザッシュ 3 人的击坠数之和超过 75。

满足以上条件后，从第 44 话开始加入的魔装机神七人众便会追加全新武装。

ダイゼンガ

打过第 42 话“妄念に操られし者（后篇）”时如果ゼンガ－的击坠数超过 60，过关后会追加两个新招。新招都是远距离攻击，还有一式全体攻击，实在是异常给力！

强化部件

T-LINKセンサ–&Gテリトリ–

在第 21 话“黑焰の狩人”中，我方出场的全部机师每人至少击坠两机，过关后即可获得。

ねじりハチマキ

在地上路线第 35 话“漆黑の虎、冰の白刃”中，用**ブリット**说得虎王机，过关后即可获得。

勇者の印

第 37 话“顽铁番町 G **バンカラン**”中，用**ミチル**至少击坠 3 台量产型**ジンライ**，过关后即可获得。

高性能电子头脑

1. 在第 41 话“妄念に操られし者（前篇）”中，用**ゼンガ－**击坠**ジンライ**。

2. 在第 42 话“妄念に操られし者（后篇）”中，用**ゼンガ－**和**レ－ツエル**完成对**ジンライ**的包夹，并让两人其中之一完成满足胜利条件的一击。

在满足以上条件后，过关将可获得极其强力的高性能电子头脑。

钢の魂

打过第 49 话“斗志、炎に燃ゆる”时，当**レフィ－ナ**和**テツヤ**的击坠数超过 55 时便会入手。注意！第 48 话战舰不能移动，而第 49 话敌人数量很少。

隐藏武器

ブ–ストハンマ–

第 39 话“狼と犬達”中，用アラド、ゼオラ、ラトゥ－ニ中的任意一人将シエンヌ击坠或打跑，且该角色的击坠数均超过 50。满足以上条件后即可获得低消耗的强力武器ブ－ストハンマ－。

シシオウブレ–ド

1. 在第 38 话“四神邂逅”中，用ブリット和クスハ分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有 4 种组合）。

2. 在第 40 话“蒼炎の逆鱗”中，用ブリット和クスハ分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有 4 种组合）。

3. 打过第 40 话“蒼炎の逆鱗”时，ブリット的击坠数超过 50。

满足以上条件即可获得无消耗的强力武器狮子王刀，但本作的狮子王刀不再是全 S 的逆天武器，比较失败。

MTDMシュ–タ–

第 43 话用アイビス至少击坠 8 架敌机，且过关时アイビス的击坠数超过 50，即可拿到。

グラビトン・ランチャ–

在第 45 话“凶鸟は三度死ぬ”中满足以下条件即可入手。

1. 运输机撤退之前，于我方行动时至少让イング攻击エグレッタ两次。（再攻击、反击不算）

2. 用イング击坠エグレッタ。

3. 过关时イング的击坠数在 70 以上。

フリ–・エレクトロン・キャノン

SP 模式开始时自带特典。这是本作最强力的外挂武器，全 S 不说，还是可 W 的 ALL，威力也极其夸张。但高气力（气力 140 发动）和高消耗（90 点 EN）使其注定不能成为主力武器。

挂机刷金钱&PP

全灭练功法也是《机战》的一大特色，不过本作拥有更加省心的方法，那就是在游戏的第 37 话“頑鉄番町 G **バンカラン**”中全自动挂机赚金钱和 PP。在拥有连发手柄的情况下，平均每 26 秒就能赚取 31200 元外加 32 点 PP，一小时可以赚取 432 万元外加 4430 点 PP，同时还有 5538 点经验值。

这个办法的原理在于本关前半段的量产型迅雷是无限的，当地图上存在的量产型迅雷数量小于 6 台时，游戏就会自动追加 4 台。追加的这 4 台会在敌方行动回合内主动进攻吼太（**コウタ**），如果吼太拥有以零消耗武器反击必杀的实力，就可以不断重复击破→增援→击破这个节奏，从而实现挂机。

但量产型迅雷在 HARD 难度下 HP 高达 16050 点，要想拥有将其反击必杀的实力还是有难度的。因此这个方法最好是适用于 SP 模式，因为该模式初始就拥有全强化部件，并且可以对机体武器进行 15 段改造。一周目如果反复使用全灭练功法，也可以实现这个效果，但需要耗费大量时间，而且由于一周目继承效率偏低，花太多时间明显不值。

一般来说，在 SP 模式中玩家手中的资金是足以将吼太的机体进行 15 段全改造的，而且人均应该拥有近 600 点的 PP。为了提高反击的威力，就应该让吼太学习**リベンジ**（反击威力 1.2 倍）、气力限界突破（气力最高可达 170），并对其机体进行全段改造（如资金不充裕，至少应改满武器和命中）。吼太的机体改造情况会继承给其妹以及合身凯撒，值得信赖。同时为吼太的机体装上 S－**アダプタ**－（机体和武器的地形适应均为 S，即攻击力增加 1.1 倍）。

如此配置之下，吼太在反击中如果能击出会心一击，则必定可以完爆量产型迅雷。但会心一击的出现几率并不高，因此还需要往技量上投入大量 PP。会心一击的发动几率为：攻击方机师的技量－被攻击方机师的技量＋武器的会心一击率＋其他补正。由于吼太此时基本没有其他补正，那么为了确保会心一击必发动，根据量产型迅雷的 183 技量，吼太应该要达到 278 点技量才能确保万无一失（零消耗武器有 5 点会心一击率补正）。

对于刚刚开始 SP 模式的玩家来说，要想达成以上条件还是不太现实的，不过好在我们可以用全灭练功法来实现，而且本关要想失败的话非常容易，只需要熬过第 7 回合即可。反复数次之后，就不难达成条件了。

另外需要注意的一点是不要让敌人占据有利地形，如果在加防地形上，则玩家还需要更强的火力。建议是第六回合在图示位置待机，这样可以确保绝大部分援军都不会进入加防地形。偶尔有一两个敌人漏网也没关系，毕竟之后敌人就无法再占新的坑了。

此法的好处在于不会让总回合数变得冗长，但缺点也比较明显，那就是你今后的击坠王永远都是这货了……

流程图

话数	标题	
第0话	プロローグ	
第1话	星なき空	
分岐	ヒリュウ改に立ち寄らない (ラ・ギアス编 マサキの章)	ヒリュウ改に立ち寄る (ラ・ギアス编 リュ–ネの章)
第2话	召唤	地底世界
第3话	イモ–タルの迎击	孤狼との再会
第4话	ソラティス神殿	ダンク市の攻防
第5话	デモン・ハック	それぞれの正义
第6话	コ–ラルキャニオン	胞子の谷
第7话	丧われた记忆	サプライズド・アタック
第8话	ザムジ–ドの心	信念と疑惑
第9话	囚われの王女	ヴォルクルスの影
第10话	王都への路	カ–クスの真意
第11话	カ–クスの野望	异界の剑
第12话	テリウス出奔	遭遇
第13话	野心の代偿	カ–クスの目
第14话	邪神の胎动	セブ神殿
第15话	フェイルの暗	シュテドニアス追击
第16话	违えた道	败军の将
第17话	决战、デュラクシ–ル	超魔装机エウリ–ド
第18话	「混乱」からの使者	
第19话	手负いの狼	
第20话	空を望む骑士	
第21话	黑焰の狩人	
第22话	黑き迅雷	
第23话	厌客再来	
第24话	地球を护る剑	
第25话	苏る青龙	
第26话	ミクスト・トル–パ–ズ	
第27话	南极の门	
第28话	その名は"破灭"	
第29话	摇れる矛先	
分岐	地上	宇宙
第30话	常夜の世界	苍光なき宇宙
第31话	影の军团	远方からの刺客
第32话	アイス・ド–ル	呼应する伪核
第33话	伪面の报复者	系がる缘
第34话	流星と彗星	ダブル・インタ–セプト
第35话	漆黑の虎、冰の白刃	追逃逆转
第36话	运命の风	不可视の扉
第37话	顽铁番町Gバンカラン	
第38话	四神邂逅	
第39话	狼と犬达	
第40话	苍炎の逆鳞	
第41话	妄念に操られし者(前篇)	
第42话	妄念に操られし者(後篇)	
第43话	辉きを一つに	
第44话	特异点崩坏	
第45话	凶鸟は三度死ぬ	
第46话	リュ–ネ・カプリッチオ	
第47话	ト–チカ奇袭	
第48话	深秘なる存在	
第49话	斗志、炎に燃ゆる	
第50话	去来交差点	
第51话	风の呼び声	
第52话	私に、さよならを	
第53话	封印の予兆	
分岐	地上	宇宙
第54话	天盖の下で	神の牢狱
第55话	雷迅升星	ゲストとインスペクタ–
第56话	红の圣诞祭(前篇)	オペレ–ション・レコンキスタ
第57话	红の圣诞祭(後篇)	激震の白い大地
第58话	クライシス・ポイント	
第59话	デザイア	
分岐	SR小于40	SR大于40
第60话	四龙の长	ラスト・クライ
第61话	封印战争	机人大战
第62话	–	母なる星の护り神
最终话	–	古の忌忆

流程要点

※ 本流程难度以 HARD 为准，并以优先取得每关的 SR 点为前提，觉得难度太高可采用不拿 SR 的方式降低难易度。

序章 プロローグ

胜利条件：第三回合内到达指定地点

败北条件：1. 第三回合内未满足胜利条件；2.？？？ 被击落

SR 取得条件：无

①虽然胜利条件是在 3 回合内到达指定地点，其实将**アリエイル**的 HP 打下一定程度就能自动发展剧情。因此开战后建议不要急着逃跑，挂上精神“集中”和敌人周旋，切记在敌方第一回合使用回避应付**アリエイル**的攻击，这样至少可以解决一台敌机，之后再通过反击**アリエイル**触发剧情过关。

第1话 星なき空

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：アイビス击落2机、ラウル击落1机

①SR点要求两人各击落要求的数量，进入第三回合会触发剧情使敌人强制撤退，因此SR要在前两回合达成。虽然我方的能力要远高于敌人，但最好让ラウル挂上精神“集中”，否则有MISS的可能。

※在整备界面进入第2话前要求选择分支，其中第一项和飞龙号一起行动（B路线），初始主力是响介＋琉妮；而第二项则跟钢铁号共同行动（A路线），初始主力为正树＋艾克塞琳。

第2话A 召唤

胜利条件：敌全灭

败北条件：**マサキ**被击落

SR取得条件：击落**ガ－リオン**，其在HP低于4500以下时强制撤退

①风之魔装机神的能力可以轻松碾压对手，全灭敌人后**エクセレン**驾驶纯白骑士登场；

②增援的DC士兵能力和之前的山贼相比稍有提升，**ガ－リオン**的HP低于一定程度便会撤退，运用援护攻击或是**マサキ**的最后一招都能轻松秒杀。

※**エクセレン**的技能“**ヒット＆アウェイ**”在攻击之后还能再次选择移动。

第3话A イモータルの迎击

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：敌全灭，同时不能让敌人的数量少于3机

①注意敌人的第二波增援会出现在**リョウト**（第二回合增援）的初始位置附近，可以先将他适当移开；

②本次的SR条件比较苛刻，最好的方法是先用低威力的武器将BOSS和身边的两个杂兵打至残血，再使用**マサキ**的地图炮一举歼灭；

③将初期敌人击破后钢铁号和**イルム**出现在地图左方，同时地图左上方出现大量敌人增援。

※**マサキ**的地图炮不仅移动后可以攻击，而且具有敌我识别的效果，在人群中使用能大大加快讨伐速度。

※本关是取得奖杯“奇迹の生还”和“ギリギリセ－フ”的绝佳地点，当钢铁号和**イルム**出现后让他们与敌人增援战斗，杂兵会专心攻击钢铁号，BOSS会盯着**イルム**打，记得剩下1个杂兵时钢铁号要全程防御（**イルム**可攻击BOSS加快损血速度）。**イルム**的HP下降到底力完全发动后BOSS除了最后一招外贴身距离只能打掉他10HP，根据自己的血量和BOSS的残留EN调整行动，期间注意不要让**イルム**处于钢铁号的指挥范围内，否则BOSS几乎打不到他；钢铁号方面，先让杂兵将自己的EN打光无法发动护罩，之后根据情况选择回避或防御调整伤害，必要时也可用上“铁壁”，让自己的HP低于190迎来我方回合即可。

第4话A ソラティス神殿

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

SR取得条件：第三回合内全灭敌人

①SR点需要我方在三回合内全灭敌人，建议让**マサキ**变形前去清理左上方敌人，其余战力则留在中路消灭敌人的大部队。至于右边的两名敌人，在第二回合**アイビス**会作为援军出现在我方初始地点右侧，交给她即可。

第5话A デモン・ハック

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：在第两回合内击落7机

①能飞行的小队可以跨过道路直接袭击地图右方的敌人，因此本关兵分两路比较好，利用小队系统在限定时间内击落7机并不是难事。全灭敌人后BOSS出现在地图中央的祭坛上；

②击破BOSS后新敌人出现在地图左端，拥有31000的HP，而且命中率不低，纯白骑士这种皮薄的机体最好先使用回避方面的精神再参与战斗。注意这货在HP低于7500的情况下便会撤退，不过凭借小队系统＋援护攻击完全可以干掉他（推荐**マサキ**主攻，**エクセレン**援护）。

第6话A コーラルキャニオン

胜利条件：全灭除了移动要塞、R-2、R-3、R-GUN以外的所有敌人

败北条件：1.主舰坠毁；2.胜利条件中的任意一机被击落

SR取得条件：不能让R-2、R-3、R-GUN任意一机受到伤害

①如果之前的SR都取得的话，本关的难度变为HARD，关卡难度会有相应提升，如果实在觉得太难可以通过不取得SR的方法降低难度；

②注意R-2、R-3、R-GUN会主动攻击我方单位，战斗时不要一时手滑攻击到它们；

③第4回合水之魔装机神救出被抓为人质的**マイ**，剧情过后**マイ**驾驶R-1登场，被控制的SRX小队也回归我军，同时BOSS身边出现大量杂兵；

④移动要塞皮糙肉厚，最好先将周围的杂兵清光再集中火力消灭，注意贴近它就无法使用全体攻击，如此一来他对我方的威胁就降低不少。

※水之魔装机神拥有修理能力，能够回复友军/自己的体力。

第7话A 丧われた记忆

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

SR取得条件：在第三回合内击落15机

①在后方的敌人并不会主动出击，想要获得SR点必须派几个高移动部队直接冲入敌阵。第二回合**ユウキ**和**カ－ラ**会作为增援出现在地图右侧，两人的命中率有点悲剧，别忘了使用“集中”；

②取得SR点后可以专心料理两个BOSS，注意他们HP在40%左右会撤退。

第8话A ザムジードの心

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. 主舰被击落；2. マサキ、テュッティ、ミオ任意一人被击落

SR 取得条件：在第二回合（我方行动）内击落 10 机

①本关想要取得 SR 点颇有难度，首先左边的几个敌人是必须要在第一回合结束前消灭至 2 台左右（最多只能保留 3 台），其次最好把纯白骑士这种移动距离和攻击距离都不错的机体放置在靠右侧，开场后使用精神“集中”去削弱中间的敌人。到了第二回合，先让左边的部队将左上的敌人清光，之后让**マサキ**对中间的敌人使用 MAP 武器，如果在第一回合纯白骑士的反击都命中的话，接下来派几名高机动部队补刀即可。进入第二回合（敌方行动）时地图各处都会出现不同数量的敌人增援，记得让生存能力不强的单位使用精神再进入敌方回合；

②第三回合（敌方行动）时 BOSS **ザムヅ－ド**驾驶机体出击，注意**ザムヅ－ド**的能力很高，而且会盯着**マサキ**打。

第9话A 囚われの王女

胜利条件：击破**ソディウム**级移动要塞

败北条件：主舰被击落

SR 取得条件：在第五回合（我方行动）内全灭除了**ソディウム**移动要塞外的敌人

①开场记得派 2 ~ 3 个二线单位前去消灭右方的敌人，当敌人小于 12 机时被囚禁的王女**セニア**会作为我方增援出现在移动要塞旁边，同时败北条件中追加“不能让**セニア**被击落”的条件；

②王女出现后附近的敌方单位都会以她作为优先攻击的目标，好在她能够自我修理，并拥有精神“集中”，加上水之魔装机神的“信赖”足够支撑到大部队赶来。

第10话A 王都への路

胜利条件：击破**ギルド－ラ**

败北条件：1. 主舰被击落；2. **ミオ**、**プレシア**任意一人被击落

SR 取得条件：在第三回合内，击破除了**ギルド－ラ**、**ケルベリオン・アウニ－ル**外的 15 机

①之前一直不怎么出彩的**ミオ**在本关换乘土之魔装机神，实力也一并大增，她的 ACE 奖励是“脱力”消耗 20SP，有爱的玩家不妨培养一下；

②本关的敌人布置非常分散，不要吝啬 R-2 的精神“加速”。当敌机少于一定数量时**シオ**作为敌方增援出现在地图左中（HP 低于 50% 时撤退，以现在的火力很难击破），集中火力击破 BOSS 即可过关。

第11话A カークスの野望

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

SR 取得条件：在第四回合（我方行动）内全灭敌人

①建议将队伍分为左右两路分别击杀来犯的敌人。**マサキ**的 MAP 武器在本关将大显神威，并且有很高几率解锁奖杯“一网打尽！？”，BOSS 的 HP 不低，最好空出一回合解决他。

第12话A テリウス出奔

胜利条件：**ソルガディ**的 HP 低于 5500

败北条件：主舰被击落

SR 取得条件：在第五回合内达成胜利条件

①本关要达成 SR 点条件非常容易，不过达成条件后敌方全军便会强制撤退，最好等到第五回合再集中火力将**ソルガディ**的体力打进 5500，注意三个 BOSS 的 HP 低于 8000 的时候便会撤退。

第13话A 野心の代偿

胜利条件：击破**ソディウム**级移动要塞

败北条件：主舰被击落

SR 取得条件：在第两回合内击破**ガ－リオン**

① SR 点的目标**ガ－リオン**会优先找**マサキ**的麻烦，并有很高几率使用 ALL 武器，**マサキ**的僚机最好事先使用防御系精神抵消伤害；

② BOSS **ソディウム**级移动要塞会优先朝钢铁号发动攻击，注意进攻时还是贴着 BOSS 防止他使用 ALL 攻击。

第14话A 邪神の胎动

版面1

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

版面2

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

胜利条件：击破**ギルド－ラ**

败北条件：我方任意一机被击落

SR 取得条件：在同一回合内击破 BOSS 和它的两个分身

①本关分为上下两部分，第一部分没有什么难点，按部就班地缓慢推进即可，注意由于地形问题，会飞行的机体会比较吃香，组队时切勿将不可飞行的机体和可飞行的机体组成一队，全灭敌人后进入下半部分；

②下半部分没有杂兵干扰，注意三个 BOSS 都拥有技能“**ビ－ム**吸收”，不要使用武器种类中带“B”的光线武器，否则反而会帮其加血；第二回合**ロドニ－**带领部下**エリス**作为我方援军出现在地图左上方，他的技能“指挥官”能提升范围内我方的命中和回避能力，强烈建议让他加入战局；

③两个分身会主动出击，建议先让主力部队将两个分身的 HP 削减至 1000 ~ 3000 的范围，这样即使有“HP 回复（小）”也不会加太多血，等 BOSS 的血量降至 10000 左右就可以集中火力消灭了。

第15话A フェイルの暗

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

SR 取得条件：在第五回合内全灭敌人

①如果没改武器的前提下本关时间非常紧，敌人同样带有技能“ビ－ム吸收”和“HP 回复（小）”，最好集中火力逐一击破；

②本话的优势地形超多，记得占据有利地形作战，任意击破一台敌机或进入第三回合触发剧情，在地图上方会出现 4 台新敌机，同时**フェイル**作为我方增援登场，注意敌人会使用援护攻击和援护防御。

※ 在第 17 话结束前**マサキ**、**テュッティ**、**ミオ**、**プレシア** 4 人的击坠数之和超过 100，从第 44 话开始加入的魔装机神七人众便会追加全新武装，如果数量不够最好多刷刷。

第16话A 違えた道

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击落

SR取得条件：在第六回合内全灭敌人

①敌人依旧会优先攻击正树，如果想打得轻松一些最好改造正树的武器，并多用MAP武器削减敌人血量。注意BOSS在敌人数量低于10机时会强制撤退，如果火力不足可以不用理会他，专心解决其余杂兵。

第17话A 决战、デュラクシール

胜利条件：击破デュラクシール

败北条件：主舰被击落

SR取得条件：在第四回合内击破ソディウム级移动要塞

①拿SR时注意フエイル的地图炮，可以先使用精神“脱力”让他无法使用MAP武器，等干掉移动要塞后再集中火力对付他；

②オールト的机体带有“ビーム吸收”，如果觉得火力吃紧可以暂时不用理会他，并不会对我方造成多大威胁；

③フエイル的HP有56050，平时会优先选择マサキ作为攻击目标，记得给他安排一个会援护防御的队友帮忙承受伤害。注意其带有技能“HP回复（小）”和“2回行动”，最好全员使用“不屈”、“必闪”等精神进入敌方回合，或者干脆使用“かく乱”，如果出现全员大减血的情况用マイ的小队精神“绊”进行全员恢复。最后当其体力不多时可以用R-GUN发动新系统“极限突破”一次性解决掉他。

第2话B 地底世界

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意机体被击坠

SR取得条件：一次攻击击坠敌方两台以上的机体

①本关无增援，干掉初始敌人即可过关；

②我方两台机体都有地图炮，拿熟练度正好派上用场。不过由于地图炮威力低，所以需要先用其他攻击来削减敌人HP，最后再一击奏效。

※地图炮可分为敌我识别有效和无效两种，例如**ヴァルシオーネ**的地图炮就可以识别敌我。

第3话B 孤狼との再会

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：击坠ギルドーラ，ギルドーラ的HP在4000以下时会撤退。

①第2回合开始后响介会出现增援；

②活用援护攻击就可以轻松击坠BOSS。

第4话B ダンク市の攻防

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：在3回合内将除无明外的全部敌机击坠，无明的HP在6000以下时会撤退。

①第二回合我方援军从地图右侧出现。将敌人消减到一定数量后，下方还会出现我方援军，想拿熟练度的话最好在前两回合内就满足这支援军的出现条件；

②完成熟练度条件后可以慢慢来收拾无明。无明属于高装甲级别的敌人，需要用现阶段最强级别的大招组成援护攻击。击败后能拿到其身上的A-**アダプター**。

第5话B それぞれの正义

胜利条件：1.除ソディウム级移动要塞以外的敌人全灭；2.ソディウム级移动要塞的HP降到7500以下。

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：在五回合内（我方行动时）将除ソディウム级移动要塞以外的敌人全灭

①比较简单的一关，敌人不堪一击，全力压上即可。不过移动要塞皮厚肉糙，而且满足熟练度条件后就会闪人，一周目就先别管了。

第6话B 胞子の谷

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：五回合内达成胜利条件

①如果之前的SR都取得的话，本关的难度将会提升至HARD，关卡难度会有相应提升，

请各位做好心理准备，如果实在觉得太难，可以通过不取得SR的方法降低难度；

②HARD情况下本关颇有难度，除了敌人数量众多外，两个HP接近两万的BOSS机才是关键。杂兵就由反击来搞定，主力兵分两路直扑BOSS所在地；

③第3回合时我方飞龙改作为援军出现，上方的杂鱼可以交给它来收拾，记得加上必中就行。同时飞龙改的长距离炮击也可以给BOSS造成巨大伤害。

第7话B サプライズド・アタック

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁，或カークス被击坠

SR取得条件：击坠ケルベリオン・パッセ，ケルベリオン・パッセ的HP在8500以下时会撤退

①本关开始会出现出击名额的限制，注意双机单位是算一个名额而非两个，所以在出击前请务必编成好；

②熟练度相关的敌人会在消灭一定数量的敌机后登场，HP高达3万，攻击力也不俗。由于没有时限，可以组成双机单位慢慢来收拾敌人。

※カークス和レフィーナ都有指挥官特技，在其结界内作战会事半功倍。

第8话B 信念と疑惑

胜利条件：击坠ソディウム级移动要塞

败北条件：主舰坠毁；カ－クス被击坠

SR 取得条件：三回合内将除ソディウム级移动要塞和ケルベリオン・プレザン以外的敌人击坠 10 个以上

①第 2 回合开始时隆圣开着 ART–1 增援；

②熟练度不难，敌人 HP 略高。ケルベリオン・プレザン的 HP 降至 11000 左右时会撤退，不过由于身上没有什么好东西，不管也是可以的。移动要塞的命中率不高，很好对付。

第9话B ヴォルクルスの影

版面1

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：2 回合内满足胜利条件

版面2

胜利条件：十回合内我方任意机体邻接**ズィ－ガ－リオン**

败北条件：未满足胜利条件，或主舰被击坠

①本关分为两个版面。熟练度条件在第一个版面，比较简单，全军压上即可；

②第二个版面可专心清敌，不过由于地形限制，请将飞空机体按移动力等同的原则编为一队前进，总的来说时间是绰绰有余的。飞龙改不能移动，不过也无需担心敌人偷袭。邻接蕾欧娜之后就过关了，上面的 BOSS 以玩家一周目的实力而言根本不可能造成伤害，无视即可。

※笔者在本关第二个版面拿到了“**ギリギリセ－フ!** ”这个奖杯，用的是**ゲンナジ－/ジャオ－ム**。**ゲンナジ**－有底力有**ガ－ド**，杂兵到后期只能 10 点 10 点地磨 HP，加上本关又有强力 BOSS 撑场，拿这个奖杯还是比较容易的。担心时限的话可以先在战场上存好档，过关保存进度后再读取战场上的中断存档来尝试。

第10话B カ－クスの真意

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：五回合内满足胜利条件

①比较简单的一关。敌方只有一台死撑到底的战舰算是有点实力，我方可全力进攻。

第11话B 异界の剑

胜利条件：击坠**ギルド－ラ**

败北条件：**ゼンガ**－被击坠→主舰坠毁

SR 取得条件：击坠**ソディウム**级移动要塞（HP 在 8000 以下时撤退）

①一开始是曾伽单挑无明，虽然围观的敌人不少，但当曾伽发动底力后真正有威胁的也只有无明，其他敌人只能造成 10 点伤害；

②第 3 回合我方大部队赶到，此时就全力往上接应曾伽。敌人实力不强，但无明底力发动后很难干掉，而且其 HP 在 11000 点左右就会撤退，不过身上的 A–**アダプタ**－也不算什么顶级好物就是了。

第12话B 遭遇

胜利条件：将**ウィ－ゾル**的 HP 削减至 8000 以下

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：击坠**ウィ－ゾル**（HP 在 8000 以下时撤退）

①敌方是清一色的土偶，而且会自动压下来，只要摆好阵势迎战即可；

② BOSS 实力平平，装甲也不厚，我方光曾伽一个云曜之太刀就能打掉近 8000HP 了。

第13话B カ－クスの目

胜利条件：击坠ソディウム级移动要塞

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：四回合内满足胜利条件

①熟练度不难，全力压上去即可，但是要想全灭敌人很有难度。干掉移动要塞后敌全军撤退。

※击毁战舰级的敌人之前记得要用幸运，这样可以拿到不少金钱。

第14话B セブ神殿

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：五回合内满足胜利条件

①非常简单的一关，敌人全是杂兵机。但要注意在地图两侧还各有 3 个杂兵，靠近他们的时候他们会主动接近，有时候会冲进水中。

第15话B シュテドニアス追击

胜利条件：将ギルド－ラ（ザンボス）的 HP 降至 7000 以下

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：五回合内击坠ギルド－ラ（ザンボス），其 HP 在 7000 以下时会撤退

①本关地形是两侧为海，中央有条道路。只需沿中央杀上去，干掉实力不济的 BOSS 是绰绰有余的；

② BOSS 撤退后敌全军撤退，想全灭敌人的话可以先冲上去，敌人自然会冲过来救主。

※在第 17 话结束前リュ－ネ、ヤンロン、ザッシュ 3 人的击坠数之和超过 75，从第 44 话开始加入的魔装机神七人众便会追加全新武装，如果数量不够最好多刷刷。

第16话B 败军の将

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：一回合任一方的行动内干掉 3 只以上的**ヴォルクルス**

①本关的敌人是一大堆土偶加 5 只**ヴォルクルス**。**ヴォルクルス**并不是什么强敌，只不过有附加气力下降效果的武器比较恶心；

②先将 3 只**ヴォルクルス**的 HP 削减到一定程度再一口气干掉，熟练度轻松入手。

第17话B 超魔装机エウリード

胜利条件：击坠**エウリード**

败北条件：主舰坠毁

SR取得条件：四回合内击坠**ヴァルシオン・タイプ**CF

①终于赢来一场大战了！熟练度条件所需的**ヴァルシオン・タイプ**CF不足为惧，但超魔装机**エウリード**非常强力，不仅HP超过5万，而且有5格的地图炮，机师还有二动；

②推荐将曾伽大胆往上顶，底力发动后即使是超魔装机也很难将其击破，反而能将射程里的杂兵全部反至重伤，我方再一一上去补刀。BOSS机有二动加地图炮，基本上挨一炮是难免的，部分皮薄的机体两炮就会击坠，因此不要给BOSS太多机会，争取两回合搞定收工。

第18话 「混乱」からの使者

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落（量产型MK-2除外）

SR取得条件：在量产型MK-2一机都未坠毁的情况下过关

①本关的SR点颇有难度，需要灵活的运用《R》主角的修理和精神“信赖”来保护三个NPC。建议第一回合先让**リシュウ**和**ラウル**上前吸引火力，并尽可能的使用S/L大法减少NPC的血量损耗；

②敌方增援**ククル**只会盯着**リシュウ**打，此时若将她的HP打至一定程度便会发生强制撤退的剧情，SR点轻松入手。但如果想多捞点改造费就比较麻烦了，建议让**リシュウ**吸引左边的敌人，**ラウル**则去吸引右边的敌人，和优先消灭敌人的**リシュウ**不同，**ラウル**的任务是保护3个NPC安全,行动时应以修理为主。

※本关植物外形的敌人战斗动画必看，不解释！

第19话 手负いの狼

胜利条件：敌全灭

败北条件：**ヒュ－ゴ**被击落

SR取得条件：给予**メディウス**总计18000的伤害

①第一回合只有《MX》的雨果（**ヒュ－ゴ**）和阿葵（**アクア**）能够使用，其机体海地形的适应力为B，因此请尽量将战场控制在陆地上。第三回合开始教导队登场，切勿将**ヒュ－ゴ**、**ラミア**和**アラド**的精神用光，之后还需要让他们使用“必中”、“不屈”等精神来取得SR点数，此时可以先让其他人来做队长消灭敌人；

②全灭初期敌人后**メディウス**在**ヒュ－ゴ**的初始地点附近登场，其在HARD难度下共有36000的HP，也就是说要将**メディウス**的HP降至18000以下，注意当**メディウス**的HP低于20000或超过一定回合就会撤退，如果这时全员气力均在140以上可以尝试让开叔（**カイ**）担任队长,发动四人一起攻击的“极限突破”，配合百舌的合体技完全可以击破**メディウス**。

※过关后可在换乘界面让**ラミア**换乘时髦值爆表的拔刀机，不过其有射程硬伤，至于开弓天使还是拔刀机就看各位的喜好了。

第20话 空を望む骑士

胜利条件：第三回合内将敌人的HP削减至7500以下

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：在**エ－ル**没受伤的情况下将敌人的HP削减至7500以下

①必须活用精神“集中”和“必闪”，加上精神后等待**ヒュ－ゴ**攻击我们便是。注意**ゾヨッシュ**的精神只够我们使用2次“集中”和3次“必闪”，因此必然有一个回合需要我们通过S/L大法确保攻击命中；

②达成胜利条件后地图各处出现敌人增援，不少妖机人都是以小队形式出动，之后没有敌人增援,战斗时就不要吝啬精神了。

第21话 黑焰の狩人

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：在没有一个敌人入侵工厂的情况下胜利

①第一场基地防御战,不过以我方目前的人数只能采取强攻战术,本关没有敌人增援,大家可安心迎击当前敌人。注意不要让**ゾヨッシュ**冲太前,单机配置的他会成为敌人优先攻击的目标。

※我方出场的全部机师每人至少击坠两机，过关后即可获得T-LINK**センサ－**&G**テリトリ－**。

第22话 黑き迅雷

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落、运输机被击落

SR取得条件：在运输机不被攻击的情况下胜利

①有耐心的玩家可在运输机附近组织包围网打防守战。注意在第三回合（敌方行动）时敌人会在运输机右边的高地召唤增援，位置如图光标所示，这些敌人会以运输机为优先目标，因此开场后最好先派2～3个主力单位前往右方牵制；

②敌人增援同时穴马也作为我方增援登场，我们完全不必担心他的生存问题，大可派他上前战斗；

③全灭初期敌人后S-ZLAI登场,胜利条件变更为“将S-ZLAI的HP降至20000以下”，S-ZLAI会优先以穴马作为攻击目标，因此回合结束前记得让他使用精神“直感”。想要击破S-ZLAI的玩家不妨试试“极限突破”，不过击破奖励只有14000块钞票。

第23话 厌客再来

胜利条件：**ベガリオン**撤退（HP低于7000）

败北条件：黑金号被击落

SR取得条件：在六回合内击落地图左端的**マスカレオン**，**マスカレオン**在HP低于12000或满足胜利条件的时候会强制撤退

①本关敌人命中极高，而战斗地形又以水为主，本作空B水B的机体很多，最好给主力安一个可飞行的空A芯片（安装水A芯片也可）；

②SR点的目标**マスカレオン**只有30250的HP，以现在的实力完全可以在两回合内解决他，不过击破他会触发敌人强制撤退的剧情，注意BOSS**ベガリオン**有地图兵器，好在她防御不高，使用精神“必中”后依靠百舌和隼的合体技或“极限突破”能给予极大伤害。

第24话 地球を护る剑

胜利条件：地图上方的**ライダ**撤退（HP 低于 15000）

败北条件：我方主舰被击落

SR 取得条件：在六回合内让**ライダ**撤退

①战斗开始前飞龙改和钢铁号杀到，此时可对两台主舰上的角色进行整顿，最好给 R-GUN 和古铁巨神装备一个飞行芯片，这样在合流后也不至于让移动距离近的可怜；

②攻击重点还是 SR 点的目标，让大部队一路压上，途中适当打一些杂兵提升气力，没打死的也不用过于纠缠，交给后方的残留部队解决；

③ BOSS **ライダ**的特点是皮厚（HP71050）命中高（照准 168），注意本关能够发动“极限突破”攻击的角色并不止一个，在“极限突破”中加入数个合体攻击能使攻击威力提高数倍，这个技巧在接下来的 BOSS 战中会多次用到。

第25话 苏る青龙

版面1

胜利条件：1. 全灭除了マガルガ外的敌人；2. 进入第四回合

败北条件：黑金号被击落

SR 取得条件：第三回合内全灭除了マガルガ外的敌人

版面2

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. 指定地点被入侵；2. 我方任意一机被击落

①本关 SR 取得比较讲究新系统“能力格”（パイロット系→アビリティ）的运用，建议给曾伽安装上“射程 +”和增加命中的能力，这样才能有效保证他处于敌人攻击范围时能使用“牙坏”反击（也要提前算好自身的攻击范围），而其余登场的三台机体则尽量装备增加攻击的部件（例如反击伤害）。当然，如果此时有钱改造穴马的武器就再好不过了；

②开场后先让射程远的穴马一路向上，他的 ALL 武器能发挥出极大作用，而射程稍短的曾伽则在后面清理残留的杂兵。右下角的几名敌人让两个炮台组成小队解决，右上方的敌人推荐让黑金号挂上精神“必中”，解决全部敌人后战斗进入下半部分。

③下半部分由于没有 SR 点的限制，最简单的方法便是派一台机站在指定地点。将敌人数量降至一定程度后在基地四周会出现增援，这批像金鱼一样的妖机人血量略有增加。继续削减敌人数量至一定程度后楠叶驾驶龙人机登场，全灭敌人即可过关。

第26话 ミクスト・トルーパーズ

胜利条件：全灭除了**アレス**外的敌人

败北条件：我方任意一机被击落

SR 取得条件：第三回合内全灭除了**アレス**外的敌人

①开始只有**イング**和**アリエイル**两人可以使用，利用援护攻击完全可以在限定时间内解决对手。注意**アリエイル**的能力不算太突出，即使是使用“集中”依然会有 30% 以上的几率被敌人命中，最好存个中断档做好 S/L 的准备；

②全灭初期敌人后触发剧情，换机后的**イング**强悍无比，BOSS 身上并没什么好物，放过也可。

第27话 南极の门

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR 取得条件：在第五回合内击落 17 台敌机

①一开始只有《D》和《MX》的主角可供使用，建议让《MX》的主角乘坐攻击力更高的超级系机体（若有改造真实系的武器就不必更换）。开战后立刻让两人使用精神压下，在我方行动的时候记得多使用ゾヨッシュ的连续攻击。击破一定数量的敌机后出现增援部队，同时《D》的女主角驾驶白雪公主登场，让她使用精神“加速”快速加入战局；

②最下方围着一圈的敌人是不会主动攻击的，也就是说我们无法通过反击的方式干掉它们，不必将精力浪费在这上面，达成 SR 条件后过关。

第28话 その名は“破灭”

胜利条件：地图上方的**アーラ**撤退（HP 低于 25000）

败北条件：我方主舰被击落

SR 取得条件：在五回合内让**アーラ**撤退

①战斗开始前先给水适应 B 的机体换上对应的强化芯片，并尽可能地使用“加速”前往目标所在地。注意本关登场敌人装甲值都比较“壮观”，最好留给后面的部队慢慢收拾；

② BOSS **アーラ**的装甲值同样出众，武器方面要注意射程 2 ~ 9 的 ALL 和 MAP，皮薄的角色最好使用防御型精神再进入敌方回合。

※ 战斗开始前可以让**ラトゥーニ**换乘妖精 S（虽然前几话就能换乘，但换了也暂时没有出击的机会……）。

第29话 揺れる矛先

胜利条件：钢铁号和飞龙改到达指定地点

败北条件：钢铁号和飞龙改被击落；在敌人攻击的时候使用反击

SR 取得条件：在钢铁号 HP 高于 14000、飞龙改 HP 高于 13000 的状态过关

①本关的 SR 几乎是送的，只要在出战前给飞龙改装备上“移动 +1”的能力格或芯片，并利用飞龙改的援护防御便能轻松达成目标。注意在敌方回合我们是禁止发动反击的，全程让两台主舰使用防御指令即可，具体战术如下——第一回合钢铁号和飞龙改均使用“铁壁”减少损伤，第二回合让飞龙改和钢铁号相邻以便使用援护防御，第三回合让飞龙改使用精神“根性”回复 HP，之后前往指定地点过关。

※ 过关后进入第二次分支，有地上ルート和宇宙ルート两条分支供玩家选择，至于两条线的可用角色在游戏中都能看到，这里就不再赘述了。值得一提的是，在选择分支后需要重新编成一次队伍，之前进行过换乘指令的也需要重新操作一次。

第30话A 常夜の世界

胜利条件：1. インペトゥス以外敌全灭；2. 将インペトゥス的 HP 降至 20000 以下

败北条件：主舰坠毁

SR 取得条件：主舰不曾被击中

①本关主舰不能移动，不过如果以为派一群会援护防御的队友守在旁边就行，那你就大错特错了，因为单机援护防御只能防御敌方的双机单位的一次进攻。此外如果系统判定挨打方如果受到攻击时不会损血，那么就不会发动援护防御，这个设定原本为玩家节省了一次援护防御的机会，但对本关熟练度获得毫无帮助。所以最佳方法还是御敌于国门之外，将敌军远远地绞杀；

②将除インペトゥス的敌人全灭后インペトゥス会主动撤退，如果想将其干掉的话就留一个杂兵不杀。对付インペトゥス还是用“极限突破”可轻松击破，但由于本关敌人不多，需确保主攻手的气力在 140 以上方有可能将其搞定。

第31话A 影の军团

胜利条件：将**ジンライ**的 HP 打至 15000 以下→ 1. 四回合（我方行动时）**アイビス**到达指定点；2. 将**ジンライ**的 HP 打至 15000 以下（满足此条件时量产型**ジンライ**全机撤退）

败北条件：我方任意一机被击坠→ 1. 四回合（我方行动时）未满足胜利条件；2. **アイビス**被击坠；3. 主舰被击坠

SR 取得条件：四回合（我方行动时）**アイビス**击坠两台以上的量产型**ジンライ**

①本关比较赶，一开始我方就应该大举压上重创迅雷。第三回合开始后，敌我双方援军出现，胜败条件变更。很明显，如果要想拿熟练度，胜利条件 2 是比较科学的选择。即使不改造**アイビス**的专用机，略微计算一下伤害值后一回合消灭一个量产型迅雷也不是问题。不过要想将正主儿的 HP 打到 15000 点，光靠一开始的队员是不行的，我方剩余队员要开着“加速”全力过去增援。将迅雷打跑之后本关就算完成了。

第32话A アイス・ドール

胜利条件：敌全灭→将ファ－ビュラリス的 HP 打至 25000 以下

败北条件：ジョッシュ或主舰被击坠

SR 取得条件：过关时没有敌人突破防线

①本关敌人的战线拉得很长，要想拿熟练度的话我方也要拉开战线应对。必要时候就不要拘泥于组成双机作战，分开消灭更有效率；

②冰女出现后胜利条件变更，记得要让ジョッシュ说得她。25000 的 HP 利用“极限突破”可轻松秒杀。

第33话A 伪面の报复者

胜利条件：迎来第六回合

败北条件：主舰被击坠

SR 取得条件：主舰未曾被击中

①和第 30 话 A 有点类似，同样是御敌人于国门之外会简单很多，下方敌人会比较接近，要重点盯防；

②敌本阵的敌人不会轻易出动，因此消灭了初期敌人后可高枕无忧。不过建议冲下去捞经验赚钱，其中一个杂兵身上更是有高性能レ－ダ－。两个 BOSS 的 HP 很高，而且被削减到一定程度后会自动过关。

第34话A 流星と彗星

胜利条件：将**ベガリオン**的 HP 降至 20000 以下

败北条件：主舰被击坠，或**アイビス**被击坠

SR 取得条件：达成胜利条件之前，击坠全部的**マスカレオン**。**ベガリオン**的 HP 降至 22000 以下时，**マスカレオン**全机撤退。

①比较简单的一关。斯蕾会带着一大帮杂兵冲下来，布好阵等着就可以了。不过要想拿熟练度的话还得把上方待机的一群**ベガリオン**引诱下来。**サイリオン**和熟练度无关，可以无视；

②斯蕾虽然有两发地图炮，但装甲太薄，用不了几下就可以送其回家。她会优先打**アイビス**，在**アイビス**身边派个会援护防御的队友就没事了。

第35话A 漆黑の虎、冰の白刃

胜利条件：妖机人全灭→敌全灭→将ファ－ビュラリス的 HP 打至 25000 以下

败北条件：主舰、ブリット或クスハ被击坠

SR 取得条件：全灭妖机人且主舰未曾被击中(虎王机 HP 在 10000 以下,或マガルガ的 HP 在 16000 以下时,妖机人全机撤退）

①一波三折的一关。一开始是妖机人大队压上,之后左右两侧分别出现虎王机和マガルガ。不过只要玩家行动够快,待这两位压上之时已经可以全灭妖机人了；

②将虎王机或マガルガ中的 HP 打到目标以下之后这两位就会撤退，之后敌方出现冰女援军。要小心冰女的地图炮，不仅威力大，而且还带运动性下降效果。将其 HP 打至 20000 以下时她就会撤退，想歼灭的话就注意控制血量。

※ 用ブリット说得虎王机，过关后即可获得ねじりハチマキ。

第36话A 运命の风

胜利条件：**リム**达到指定地点→**ストゥディウム**撤退（其 HP 在 30000 以下时撤退）

败北条件：主舰、**ジョッシュ**或**リム**被击坠→**リム**被击坠

SR 取得条件：4 回合内将除了**プリスクス・ノクス**、**ファ－ビュラリス**、**ストゥディウム**以外的敌人全灭

①作为合流前的最后一关，难度比想象中小。虽然有 3 个 BOSS 机,但可以完全不管。敌人站位较散,但只要靠近就会主动接近,因此熟练度条件不难。**プリスクス・ノクス**中途会冲下来,虽然有广范围地图炮,但完全可以无视他,消灭光杂兵再让**リム**达到指定地点即可；

②满足第一个胜利条件后变成**リム**和**ストゥディウム**的单挑，只要每回合挂上集中和不屈,很快就能满足胜利条件,之后就能过关。

第30话B 蒼光なき宇宙

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.钢铁号被击落；2.敌人入侵防御线

SR取得条件：在没敌人入侵防御线的情况下过关

①地形防御战，大部分敌人均会采用防御指令应对我方的攻击。由于地形的关系，处于上方的敌人会较慢到达目标地点，在前两回合可以先解决下方的敌人。当敌机数量少于20台时BOSS**インペトゥス**会出现在地图左端，同时胜利条件变更为“让**インペトゥス**的HP低于30000”。注意BOSS周围的敌机会优先攻击钢铁号，可利用这个特点将敌人引到主力部队附近。

第31话B 远方からの刺客

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号或イルム被击落

SR取得条件：第四回合内击落20机

①本关地图很大，光是接近敌人就要浪费不少时间，取得SR点的关键在于地图上方的敌人，由于前往该处的路上有不少宇宙残骸，最好让一个移动距离远的角色担任队长，配合“加速”才能保证在两回合内到达敌人附近；

②击落20机后触发剧情，当前敌人全数撤退，在地图左上方位置出现新敌人，胜利条件变更为“将BOSS**ロフ**的HP下降至15000”，建议使用护盾无效的合体技作为主力输出手段。

第32话B 呼应する伪核

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号、**イング**和**アリエイル**被击落

SR取得条件：在**リヒカイト**的HP高于6000的情况下到达指定地点

①关卡初期没有SR点限制，不过全清敌人后在地图左端会出现第三势力，记得提前安排几个小队前往此处迎接敌人的到来；

②待**リヒカイト**出场后SR点取得条件判明，其实只要将**アレス**的HP打到一定程度便会强制触发剧情过关，想拿SR点的玩家可以先将主力部队放在**アレス**附近，等触发剧情后群起攻之。

第33话B 系がる绿

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.钢铁号被击落；2.敌方母舰到达地图另一端

SR取得条件：第三回合内击落20机

①本话ラミア会被强制换乘弓天使，如果之前使用拔刀的读者要记得提前给弓天使装备对应的强化芯片和能力格；

②敌方母舰腿短，各位可以先清理杂兵取得SR点。注意在道路中间的紫色机器人仅有4980HP，而且各项能力也低于其余杂兵。如果觉得前面的杂兵血厚，不妨多用“加速”赶到前方清理血少的，还能顺便利用反击解决沿途中漏掉的敌人；

③击落任意一台主舰后敌方增援出现在地图右侧，同时アクセル驾驶拔刀机登场，先不要和增援的敌人过多周旋，全灭主舰再说；

④BOSS会全程追着钢铁号打，让钢铁号防御并不会损失多少HP，注意当她的HP低于25%～30%的时候会强制撤退。

第34话B ダブル・インターセプト

胜利条件：敌全灭

败北条件：运输机、**イング**和**アリエイル**被击落

SR取得条件：运输机未被攻击

①**アリエイル**在本关中无法使用小队系统，而BOSS又会全程盯着**アリエイル**打，一定要记得让她每回合都使用“集中”确保安全；

②全灭初期杂兵后在地图四周会出现敌人增援，同时钢铁号带领大部队杀到。初期部队在快清光第一批敌人的时候最好分出1个小队到地图右下角牵制增援部队；

③第六回合（敌方行动）时触发剧情，胜利条件变更为“将**アレス**的HP打至20000以下、将**アーマラ**的HP打至15000以下”（解决一个另一个也跟着撤退）。

第35话B 追逃逆转

胜利条件：阻止**インペトゥス**、全灭除了**インペトゥス**外的敌人

败北条件：钢铁号被击落

SR取得条件：在**インペトゥス**撤退前攻击他一次

①**インペトゥス**会玩命朝地图左端移动，而我们要做的就是使用“加速”在他撤退前给予其一击。如果想拿SR点轻松一些的话，给拥有“加速”精神的小队装备移动+1的芯片和能力格是最好的方法。在追赶**インペトゥス**的时候记得把主舰移到地图下方，留在原地会遭到敌人增援的围攻；

②**インペトゥス**撤退后在地图四周会出现大量敌人增援，同时胜利条件变更为“1.击落25台ゲスト军的机体；2.将**ゼイドラム**的HP降至25000以下”，两个条件任选其一即可。

第36话B 不可视の扉

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号被击落

SR取得条件：ウィオラーケウム和**インペトゥス**的HP在同回合内下降到20000以下

①在我方初始位置左侧会出现敌人增援，最好留下两小队在此待命。将初期敌人数量削减到一定程度后**インペトゥス**率领增援出现在地图左下角，这批敌人的首要目标是无法移动的钢铁号，别急于使用精神“铁壁”，等钢铁号EN耗尽不能发动护罩后再用，至于SR条件就比较简单了，两边的部队控制好各自的火力输出，在一回合内将HP打下20000即可。

※过关后两舰合流，需要重新整顿另一条路线的部队。

第37话 顽铁番町Gバンカラン

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：第八回合内击破6台量产型**ジンライ**

①开场后先让**コウタ**往地图右下移动，在第二回合**ショウコ**和**ラウル**登场（**ショウコ**继承**コウタ**的改造，如果之前有改造**コウタ**的话本话会轻松一些），让他们同样往地图右下移动，第三回合地图左右两端会出现量产型**ジンライ**，同时SR条件也判明，此时我们要做的便是利用**ラウル**的两次援护攻击尽快消灭右边的敌机，不要吝啬“必中”、“铁壁”等精神，注意**コウタ**换机后精神并不会恢复，战斗时最好保留一点SP让其能够使用“加速”；

②第四回合**ミチル**作为我方援军出现在地图左端，可让他挂上精神“必中”帮忙清理敌人。第六回合**コウタ**换机后胜利条件改为“第八回合内到达指定地点”，使用“加速”便能确保在规定时间内到达，后半段关卡几乎没有难点，所有主力压上群而歼之即可。

※用**ミチル**至少击坠3台量产型**ジンライ**，过关后可以获得勇者の印。

第38话 四神邂逅

胜利条件：全灭除虎王机外的敌人

败北条件：母舰、虎王机被击落

SR取得条件：击破30台妖机人

①由于中间的金鱼外形的妖机人血厚，在没大幅改造的一周目下最好派几个单位“照顾”下它们，其余部队则使用“加速”清理地图各处的杂兵；

②攻击武王机和雀王机任意一机后触发合体剧情，胜利条件变更为“将雀武王的HP打至22000以下”，雀武王的照准和攻击都十分变态，建议出战前给龙人机装备一个“バリア+”的能力格。达成目标之后雀武王会变身为武雀王并回满HP，武雀王此时是无敌状态，将其HP打至50%会再次回满，拖延数回合便可过关。

※第39话“狼と犬達”中，用アラド、ゼオラ、ラトゥ－ニ中的任意一人将シエンヌ击坠或打跑，且该角色的击坠数均超过50。满足以上条件后即可获得低消耗的强力武器ブ－ストハンマ－，如果条件不够建议在本话刷下。

※用**ブリット**和**クスハ**分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有4种组合），是入手**シシオウブレ－ド**的必要条件之一，注意**ブリット**的击坠数超过50也是条件之一，如果不够最好提前补齐。

第39话 狼と犬达

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：**ヒュ－ゴ**与**アルベロ**交战前将初期敌人全灭

①初期敌人并不包括BOSS身后的一队炮台，因此时间还是相当充裕的，让两人留在原地活用援护很容易击破敌人；

②雨果和**ロクス**战斗后触发剧情，胜利条件改为“将**ロクス**的HP打至17000以下”，败北条件改为“不能让**ジョッシュ**被击落”，同时地图上端出现大批敌人增援。此时雨果暂时无法行动，最好先让**ジョッシュ**使用“集中”后撤，待第四回合雨果恢复战意再利用援护拖住**ロクス**。一旁的主力部队可以先清理增援再集中火力料理**ロクス**。注意三个有脸的佣兵都会在HP低于35%的时候逃走，不过身上有不错的芯片，可以根据自己的情况决定是否要将其干掉。另外这3个BOSS能够放三机合体技，就算不打也值得看看。

第40话 苍炎の逆鳞

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落、连邦军兵被击落

SR取得条件：第二回合内击落10机

①战斗开始后先让纯白骑士担任小队长冲向下方，这样才能在敌方行动的时候顺利反击，**ブリット**则前往左边清理被连邦军兵打残的敌人；

②取得SR点后**ブリット**与**クスハ**换乘后续机龙虎王，同时**リシュウ**和**アクセル**作为我方援军登场，注意本关的地形中有不少加HP和EN的，活用充分活用便可立于不败之地；

③攻击一次雀武王会再次触发剧情，本队到达的同时地图四周出现大批敌人增援，正好利用这些杂兵为本队的主力提升气力。注意穷奇王和饕餮王皆有让1～3格范围内我方气力下降的技能“四凶邪视”，其HP下降至60%左右便会撤退，本战还是不要招惹它们。**ククル**身上有防尘装置，而且不会撤退，强烈建议解决；

④和雀武王的战斗中要小心她的五行狱具有减少射程的副作用，尽量不要被这招打中，将其血降至一定程度后要和武雀王交火。

※在满足38话的条件下，用**ブリット**和**クスハ**分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有4种组合），且**ブリット**的击坠数超过50的情况下过关即可获得无消耗的强力武器狮子王刀，但本作的狮子王刀不再是全S的逆天武器。

第41话 妄念に操られし者(前篇)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落、连邦军兵被击落

SR取得条件：击破S-ZLAI

①在和初始敌人战斗时记得把主舰也一并开上去，全灭敌人后在地图下端会出现影部队的增援，这些敌人血量高达16750，最好的办法是占领地图上的基地利用地理优势慢慢玩消耗战。S-ZLAI并不难打，用援护攻击或是“极限突破”都能轻松解决。

※用**ゼンガ－**击坠**ジンライ**是取得高性能电子头脑的必要步骤。

※打过第42话“妄念に操られし者（后篇）”时如果**ゼンガ－**的击坠数超过60，过关后会追加两个新招，不够的话最好在本关刷一下。

※雨果和队长单挑后机体大破，之后葵会换乘另一台主角机出战，建议现在先换乘未改造的一台当炮灰。

第42话 妄念に操られし者(后篇)

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、穴马、曾伽和S-ZLAI被击落

SR取得条件：三回合内全灭初期杂兵

①建议改满穴马和曾伽的EN，并给穴马安装增加射击和反击威力的能力格，给曾伽装备增加射程的芯片和能力格(确保曾伽能够在敌方行动回合给予反击)。此战让射程远且有残弹武器的穴马作为队长会比较合适，前两回合均使用"加速"冲向敌军；

②第三回合大部队登场，只需派几队拥有"加速"的机动部队上前补刀，其余人员在原地等候下一阶段的战斗。冲在前线的穴马任务是击破BOSS身边的几名小队，为了节省EN可以不管后面残血的敌人，交给增援的友军消灭；

③第二阶段要将S-ZLAI引入指定范围并派两个单位左右包围住。攻击S-ZLAI的时候如果觉得伤害不好把握，可以使用师傅**リシュウ**的精神"**てかげん**"；

④搞定S-ZLAI后战场转至雨果和队长的单挑环节，单挑战没有什么好的方法，多使用精神应战吧，将敌人的HP打至一定程度后触发剧情过关。

※在第41话"妄念**に**操**ら**れし者(前篇)"中，用**ゼンガ**－击坠**ジンライ**，在本话用**ゼンガ**－和**レ－ツエル**完成对**ジンライ**的包夹，并让两人其中之一完成满足胜利条件的一击，过关将可获得极其强力的高性能电子头脑。

第43话 辉きを一つに

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰和**アイビス**被击落

SR取得条件：在限定时间内由**アイビス**击破**アラセリ**

①和**スレイ**的单挑同样以精神压制为主，如果感到吃力可以事先给**アイビス**装几个增加回避和命中的能力格/芯片，将**スレイ**HP打到40%～50%触发剧情；

②本关的SR时间并不是固定的，具体是后续机入手的回合数+4，例如在第三回合入手后续机的话，SR限制时间便是第七回合，**ハイペリオン**的自保能力极强，但强力武器都是用弹药的，在反击时记得留意所使用的武器，避免因弹药耗光而出现后劲不足的情况；

③后续机入手后的第三回合我方大部队到达，建议使用精神"补给"为**アイビス**填充弹药，这对击破**アラセリ**将起到很大帮助。

※第43话用**アイビス**至少击坠8架敌机，且过关时**アイビス**的击坠数超过50入手MTDM**シュ－タ－**。

第44话 特异点崩坏

胜利条件：第六回合内击破20台杂兵、迎来第七回合

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：第五回合内让**ライグ**的HP低于35000

①如果之前有满足击坠数条件，魔装机神众在本话会追加全新招式。本话的SR要点在于合理地运用各人的精神——**マサキ**的"集中"、**ヤンロン**的"加速"和"信念"、**テユッティ**的"信赖"、**シュウ**的"**かく**乱"；

②第一回合让**マサキ**使用"集中"走到最前方，**ヤンロン**紧随在后，另外两人留在后方吸引火力，另一侧的**シュウ**和**サフィ－ネ**也往**ライグ**处移动，一路上注意清理周围的敌人积累坠机数，不出意外的话**シュウ**能在第五回合攻击到**ライグ**一次；

③第二回合让**マサキ**和**ヤンロン**合流，**シュウ**合流后使用"**かく**乱"，而**マサキ**使用"加速"到达BOSS附近，期间尽量将击坠数提升到17～19机；

④从第四回合开始**シュウ**的SP耗尽，换**ヤンロン**使用"信念"，**ライグ**身旁的杂兵会使用援护防御，最好让**マサキ**使用低威力的武器节省EN，期间出现空血的状态就要及时用"信赖"回复，取得SR点后立马打满20机过关。

第45话 凶鸟は三度死ぬ

胜利条件：运输机到达指定地点

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：第八回合内让**ガリルナガン**的HP低于30000

①除了让其余两名小队上前吸引火力之外，**ラウル**也要利用修理和"信赖"确保运输机的HP始终处于70%以上。一旁的**イング**不能移动，不过之后剧情能回复他的SP/EN，这里可以不用节省SP；

②运输机成功脱离之后触发剧情，这里建议大家先将初始的队伍移动到地图最右侧，比较方便取得SR点数；

③**イング**换乘后续机的同时SR条件判明——"第八回合内让**ガリルナガン**的HP低于30000"，若想取得SR点就先不要理会其他敌人，专心让全员攻击**ガリルナガン**。注意第七回合双方增援都会到达，可以将拥有"加速"的成员安排到右侧位置，这样在第八回合还是能够攻击到**ガリルナガン**的；

④**エグレッタ**每回合都会给自己施加"集中"、"加速"、"必中"，防御力不高的机体最好使用"必闪"应对。

※运输机撤退之前，于我方行动时至少让**イング**攻击**エグレッタ**两次。(再攻击、反击不算)；用**イング**击坠**エグレッタ**，且**イング**的击坠数在70以上，过关后入手**グラビトン・ランチャ－**。

第46话 リューネ・カプリッチオ

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：第二回合(我方行动)用**ヴァルシオ－ネ**R的MAP武器击破8机

①SR的打法比较死板，第一回合让两人合流并使用精神"斗志"、"集中"和"加速"行至如图位置，让**ヴァルシオ－ネ**R使用攻击力3200的武器反击，**ザッシュ**全程回避。第二回合使用精神"斗志"和"集中"，运用MAP一次性解决敌人后我方大部队登场，注意BOSS的血量低于40%便会自动施加"铁壁"，不过只会维持一回合，由于其所剩HP在2万左右时会撤退，若想打爆可等下回合再进攻，但要当心他用地图炮反击。

第47话 トーチカ奇袭

胜利条件：第七回合（我方行动）内**ジョッシュ**和**リム**到达地下入口

败北条件：**ジョッシュ、リム、アクア**和主舰被击落；限定时间内未到达指定地点

SR取得条件：**ジョッシュ**和**リム**在敌方回合时不受到敌人攻击

①入口周围的敌人并不会主动攻击我们，只要别被前面一批敌人靠近SR几乎就是送的。注意入口周围的敌人会一直采取防御指令，尤其是第三入口的炮台更是坚硬无比，要提前派兵过去撬开道路；

②到达入口后胜利条件改为“将BOSS机以外的敌人全灭”，达成此条件时BOSS机全部撤退，此外打败3个佣兵或是经过一定回合本关都会自动结束（3个佣兵此次不会撤退）。莫比乌斯的HP降到一定程度后会自动补满血，请无视之。本关左侧有大量优秀地形，全员站上去耐心反击可以轻松解决敌人。

※本关因为有4个BOSS外加一堆长距离炮台可以全军回缩进主舰，然后让**ラッセル**（开亡灵的大众脸）使用援护防御，可轻松解除一回合4次援护防御的奖杯。但注意**ラッセル**天生只有3级援护防御，必须花PP值再学一级才有可能解除这个奖杯。

※打过第49话“闘志、炎に燃ゆる”时，当**レフィーナ**和**テツヤ**的击坠数超过55时便会入手钢の魂，由于后两话比较难刷，推荐在本关将条件达成。

※**ジョッシュ**和**リム**的击坠数都在70以上，并在两人不参加战斗（无论是攻击还是被攻击均不可，也不能进入战舰）、且在6回合内到达最上方的正确入口拿到当关的SR点（到达入口的角色不限，**ジョッシュ**和**リム**单独或组队皆可）的条件下打过第48话就可以拿到隐藏机**フォルテギガス**。

第48话 深秘なる存在

胜利条件：用**ジョッシュ**说得**グラキエース**

败北条件：**ジョッシュ、リム、ファービュラリス、ストゥディウム**和主舰被击落

SR取得条件：胜利前击破**プリスクス**（HP低于18000撤退）

①实际上我们只要防守至第三回合（我方行动）时即可，防御敌人的最好方法便是冲上去吸引火力，到第三回合**ジョッシュ**和**リム**乘坐后续机登场；

②**プリスクス**没什么特别让人头疼的地方，注意其HP低于40%时会自动释放让我方在一回合内全体命中率下降50%的“かく乱”，建议使用高威力的攻击一次性解决（使用“热血”和援护攻击或“极限突破”皆可），击破后让**ジョッシュ**靠近**グラキエース**使用“说得”指令过关。

第49话 斗志、炎に燃ゆる

胜利条件：敌全灭

败北条件：**トウマ、ゼンガー、レーツエル**和主舰被击落

SR取得条件：第三回合内击破4台量产型**ジンライ**

①SR的获得比较讲究站位，注意让雷凤每回合都使用“直感”保证命中率，除了4台目标外其余敌人的攻击均用防御指令，依靠反击在第三回合不难取得SR点；

②击破初期敌人后需要用四个单位围住雷凤并将HP打至低于3000，此时我方大部分角色的气力应该都不高，加上雷凤拥有技能“底力”，当其HP在6000左右的时候选用低威力的武器很容易完成条件。不过要注意雷凤有很高几率发动“分身”，最好用上“必中”再攻击。

第50话 去来交差点

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：第二回合内击落12机

①如果之前有改造**ヴァルシオーネR**的武器，那么本关的SR点非常容易取得，只要使用**ヴァルシオーネR**的“热血”后每回合均来一次MAP武器轰炸便能轻松凑齐12机。如果没有改造**ヴァルシオーネR**的话，建议让**ヴァルシオーネR**使用“斗志”去清理地图右边的敌人，而**アクア**则和另外两名成员负责解决左边的敌机，开战前最好给**アクア**装备飞行芯片和增加射程的芯片\能力格；

②之后的战斗不要和BOSS周旋太久，将两台由AI0·M控制的后续机HP削减到一定程度便会触发双方援军到达的剧情，胜利条件追加“让两台后续机的HP低于3000”，注意真实系的AI0·M装甲值不高，用上精神“てかげん”比较保险。

※过关后可以选择《MX》的后续机，两台都可以通过变形更换主驾驶员。

第51话 风の呼び声

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击落

SR取得条件：第四回合内全灭敌人

①本关的SR比较赶时间，敌人并不会移动过来找打，不过由于之后并没有援军登场，因此开始就别节省精神了，有什么尽管用就是。

第52话 私に、さよならを

胜利条件：击破**ウィオラーケウム**

败北条件：**ジョッシュ、リム**和母舰被击落

SR取得条件：第四回合（我方行动）内击破除了**ウィオラーケウム、インペトゥス**外的所有敌人

①SR的取得方式和上一关没有什么区别，依然是靠精神“加速”和“连续行动”一路推过去，倒是在击破BOSS方面比较麻烦，两个BOSS的血量分别为——**インペトゥス**（141050）和**ウィオラーケウム**（132050），注意**ウィオラーケウム**拥有“HP回复（小）”，最好击破**インペトゥス**后再集中火力干掉。

第53话 封印の予兆

胜利条件：击破**アレス**

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：第三回合内让**アレス**的HP低于70000

①**アレス**每回合会恢复9700点HP，战斗拖得越久越不利，各位不要吝啬精神，开场让**アクセル**使用“气魄”后直接用大招攻之，响介夫妇则使用“热血”增加伤害。**アレス**处于无敌状态，取得SR点后建议将他冷处理，直接往地图上方移动；

②第四回合双方主力到场，胜利条件变更为“击破除了雀武王、**ククル、アレス**外的所有敌人”，注意期间**アレス**会不断骚扰**アクセル**，最好让**アクセル**远离他。

※过关后要选择第三次分支路线。

第54话A 天蓋の下で

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击坠

SR取得条件：3回合内消灭20架以上的敌机

①本关完完全全是在海洋上作战，因此在出战前请通过强化部件来补强那些不会飞的机体；

②满足熟练度或三回合之后，初始敌人全灭，新敌人是SCHOOL出身的三小强以及无明大叔，胜利条件变更为将无明的HP削减到一定程度。这次三小强身上没有带什么好东西，可以无视。无明的各项数值都很高，争取一口气将其消灭掉。

第55话A 雷迅升星

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击坠

SR取得条件：2回合内用トウマ干掉5架以上的量产型ジンライ

①以雷凤的实力而言，单干消灭量产型迅雷无疑不太现实，所以要拿熟练度的话就得靠同伴多削减敌人HP。不过迅雷会主动攻击身边最近的敌人而非雷凤，所以我们尽量在远程作战，雷凤应大胆押上，主要靠反击来消灭迅雷们；

②第3回合时敌援军出现，雷凤会领悟新招，此时应注意将雷凤回撤。之后全军碾压敌人即可，干掉大众脸舰长后轻松过关。

第56话A 红の圣诞祭(前篇)

胜利条件：全灭除エア・クリスマス以外的敌人

败北条件：主舰被击坠

SR取得条件：6回合内将エア・クリスマス的HP打至10万以下。

①如果将无明和三小强击败，エア・クリスマス就会主动撤退，因此要注意控制一下火力。エア・クリスマス的HP远超10万，预留至少一回合会比较保险。满足熟练度条件后エア・クリスマス会撤退，但其他敌人会负隅顽抗，正好全灭；

②无明和三小强在前面一字排开，要注意三小强会用合体攻击，一回合用三次合体攻击也不稀奇。和之前一样，三小强会优先攻击原SCHOOL出身的拉托妮、阿拉德、泽奥拉三人。击败其中任意一人后，剩余成员会使用“必中”、“热血”、“气迫”，请用加“必闪”或“不屈”的队员把“热血”效果耗掉，不然等到敌方行动时会出人命的……

第57话A 红の圣诞祭(后篇)

胜利条件：击坠キャニス・アルタルフ、トライオバイト

败北条件：主舰、イング、ヒュ－ゴ或アクア任意一人被击坠

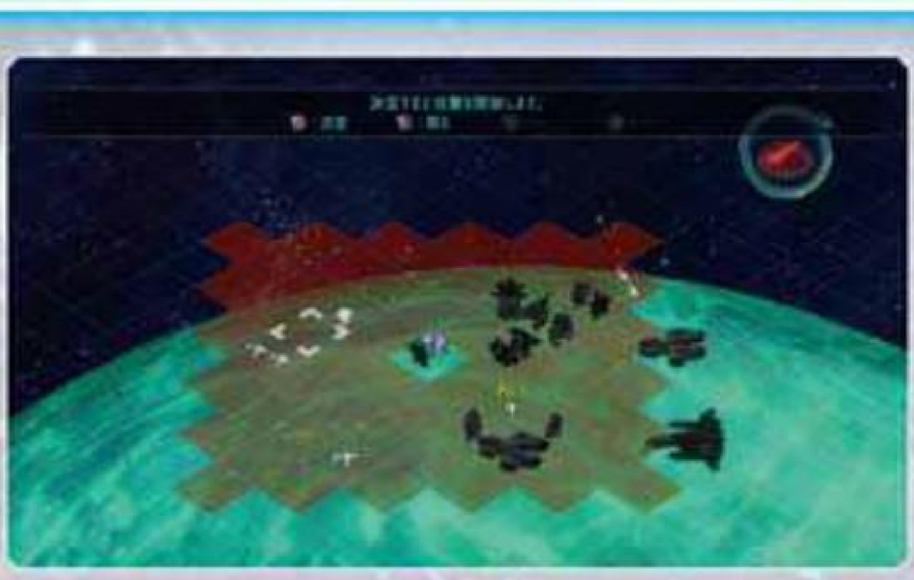
SR取得条件：3回合内击坠30架敌机(キャニス·アルタルフ、トライオバイト除外)

①本关需要注意的是满足初始胜利条件后敌方还有大部队增援。不过好在本关的基地地形十分有利，抢占有利地形后不仅防御有利，而且还有HP和EN回复，初始敌人用少许精神就可以搞定了。不过需要注意的是别让BOSS机也占了好地方，不然就有得磨喽；

②熟练度条件很简单，我方大举压上即可。满足条件后AI1出现，它会优先攻击雨果和阿葵。干掉フエフ开的母舰后，エグレッタ每回合会用多项精神来追杀イング；

③敌援军出现后除エア・クリスマス外全军会压上，我方继续以逸待劳即可。最后围歼母舰毫无压力。

第54话B 神の牢狱



胜利条件：敌全灭

败北条件：飞龙改和NPC被击落

SR取得条件：第三回合内击破12机

①为了保证NPC的安全前两回合必须赶时间，给每个小队都配置一个会“加速”的角色，当然修理和回复系精神也必不可少。建议各位给NPC使用“感应”，能为我们增添不少输出；

②穷奇王依旧带有四凶邪视，它在HP低于40%时会撤退，建议使用“极限突破”搞定。击破全部杂兵后神仆出现，胜利条件变更为“让其HP低于50000”，注意它带有特殊护罩，最好使用合体技解决。

第55话B ゲストとインスペクター

胜利条件：敌全灭

败北条件：飞龙改和イルム被击落

SR取得条件：BOSS在场上的情况下将三台主舰同回合击破

①本关的敌人均是50%改造的强敌，好在SR条件并没有回合限制，在后面慢慢磨便是，将初始杂兵全灭会追加一批增援。

第56话B オペレーション・レコンキスタ

胜利条件：让其中一个BOSS的HP低于250000

败北条件：飞龙改、メキボス被击落

SR取得条件：第六回合内全灭ビュ－ドリフア－、オ－グバリュ－外的敌人

①考验机体强度的一话，请保证主力单位都具有一定程度的生存能力(改造\芯片\能力格皆可)，建议把我方的攻击重点放在后方的两台母舰上，杂兵可以通过反击耗死；

②第五回合(敌方行动)时BOSS会朝下方移动，注意两个BOSS只能击破一个，不过取得的强化部件都一样。

第57话B 激震の白い大地

胜利条件：击破ゼラニオ

败北条件：飞龙改被击落

SR取得条件：第三回合内击破30机

①迄今为止最难的一话，开战前带上回复系芯片，并确保上场的角色有精神“期待”和“补给”；

②本关敌人站位密集，多用マサキ、リュ－ネ、シュウ三人的移动MAP武器可以非常方便地削减敌人的HP，切记清兵时不要使用太多的精神(シュウ的MAP武器并非敌我识别，最好配上“加速”远离人群使用)；

③击破ゼラニオ后他会带领8台ライグ＝ゲイオス登场，他的后续机バラン＝シュナイル配合地形每回合能回复近一半的HP，而且行动时会随机扣除四台我方机体当前50%的HP，消耗战是必然玩不起的。建议不要理会增援的杂兵，使用精神“脱力”降低他的防御，之后倾尽全力在两回合内解决他。

第58话 クライシス・ポイント

胜利条件：击破フォルティス・アーラ和ウィオラ－ケウム

败北条件：母舰被击落

SR取得条件：击破フォルティス・アーラ和ウィオラ－ケウム前解决其余敌人

①纯磨时间的一话，敌人没有增援部队，各位大可按照自己的步调行军。注意BOSS周围的地形拥有回复功能，不过让大部队在上面恢复的时候要注意两个BOSS的MAP武器，ウィオラ－ケウム的HP低于50%时还会发动命中+20%的效果，挨上可就得不偿失了。

第59话 デザイア

胜利条件：击落**インペトゥス**

败北条件：**ジョッシュ、リム**和母舰被击落

SR取得条件：击破**インペトゥス**前解决其余敌人

①本关地图大得过分，敌人也因为多段改造无比难缠，还好SR点并未要求回合数。**インペトゥス**的MAP武器范围正好覆盖四周的直线道路，行军时最好让会飞的队伍从两旁通过，陆地的小队则使用“加速”一回合冲过去，聚集在一起很容易被**インペトゥス**一网打尽；

②击破**インペトゥス**便要面对**ウンブラ**的增援部队，之后还要和BOSS**ペルフェクティオ**战斗，因此与**インペトゥス**和**ウンブラ**战斗时尽量节省消耗，如果觉得EN吃紧可去地图左右两边补给；

③**ペルフェクティオ**拥有“2回行动”和每回合降低我方全体2点气力的技能，而且他4～10范围的ALL武器和1～2范围的武器分别拥有“禁止精神”和“战斗不能”的状态，最好使用“必闪”或在3格的距离战斗。将其HP降至一定程度后会触发回复HP的剧情，反复2次之后便能正常击破了。

※过关后进入最终分支路线，其中SR未满40点会进入A路线，反之进入B路线。

第60话A 四龙の长

胜利条件：击坠マガルガ

败北条件：主舰、ゼンガ－、クスハ或ブリット任意一人被击坠

SR取得条件：在击坠应龙皇之前消灭其他所有的敌人

①一开始没有难度，可以从容地全灭杂兵再干掉ククル，之后发生剧情ククル加入，穷奇王和饕餮王出现。这二凶还是拥有周围三格气力下降3点的恶心技能，不过HP不高，只有15万左右。由于后面还有更强的BOSS，要尽量保证低消耗将其干掉。二凶的HP被削减到一定程度时，双方都会自动使用三种精神，被歼灭剩一只的时候，剩下那只每回合开始会自动使用“必中”、”热血”、“气迫”。由于饕餮王的攻击附加SP吸收效果，极其恶心，建议抢先干掉。攻击手应该选用会必闪的角色，此外拥有パイロットブロック、フルブロック技能的队员也可以有效防止被吸收SP。

②消灭四凶后应龙皇、武雀王带着一大堆杂兵出现，同时熟练度条件出现。由于应龙皇不会移动，所以可以全员适当后缩。应龙皇的地图炮极广，但只有4发残弹，因此我方需要派一些高装甲角色上去顶杂兵，同时吸引地图炮。武雀王可以先不管，一定回合后他会直接全回复加变身为雀武王，这时候再全力进攻。雀武王没有HP回复能力，实力反而下降。注意地图中央的祠有EN回复效果，如果之前主攻手EN消耗过多可以在这里免费回复一下；

③NORMAL难度下应龙皇只有30万HP，光靠天上天下一击必杀炮就足以应付了，没有难度。

※芯片无法继承到下周目，过关后芯片能用的用，不用的全卖了换钱。

最终话A 封印战争

胜利条件：击破ガンエデン

败北条件：母舰被击落

①因为一周目本路线需要NORMAL难度才能进入，所以难度并不高。敌人惟一的援军就是最终BOSS钢伊甸。钢伊甸会在第五回合敌方行动时出现，其能力中值得注意的是有一项为受到的伤害减少，效果为在场的敌人数乘以100，换句话说全灭敌人即可。不过钢伊甸手下的三神仆HP较高，玩家如果实力够强的话一回就能直接秒掉钢伊甸，省去了麻烦的时间。钢伊甸的地图炮范围较广，但貌似发动几率不高，完全可以不给他们这个机会。钢伊甸会自动回复一次，HP被削减至一半和1/4时还各有剧情，最后在雄壮的《第2次超级机器人大战α》主题歌《SKILL》的伴奏下，你再次拯救了地球！但本路线并不是完美结局，请继续向B路线努力！

第60话B ラスト・クライ

胜利条件：击破アレス

败北条件：アリエイル和母舰被击落

SR取得条件：第四回合内击破アレス

①我方初期位置有些尴尬，最好把飞行单位安排在左右两边，中路留给地面部队。SR点目标ラスト仅140740HP，留一回合全力轰炸必定能解决，倒是六段改造的杂兵攻击力不可小视，推荐使用精神“かく乱”保证我方的安全，注意AI1之后会因剧情更换机体，现在最好无视他；

②将アレス的HP降至35%触发剧情，魂之座作为我方援军登场，击破アレス后开始和AI1的战斗（HP322400），它的MAP武器具备EN吸收的副作用，还好只有3发残弹，建议让周围的我方机体使用回避型精神应对，或者干脆使用“脱力”。

第61话B 机人大战

胜利条件：击破**ククル**

败北条件：**クスハ、ゼンガ－**和母舰被击落

SR取得条件：击破应龙皇前全灭其余敌人

①本话和A路线第60话完全一样，不过因为是HARD难度敌人血量有所强化。穷奇王和饕餮王任意一机HP低于40%～45%时会在每回合自动使用精神，其中穷奇王会使用“必中”、“加速”、“热血”，饕餮王则是“必中”、“热血”、“气魄”，不过只要在还未发动精神的时候干掉其中一机，另一机即便HP过低也不会触发这个效果，实在打不掉可以使用“必闪”或“不屈”抵消“热血”；

②注意雀武王和应龙皇在HP低于60%时会使用“觉醒”，不过雀武王是一次性的，而应龙皇每回合都会自动使用，相当于拥有“2回行动”的能力，而应龙皇的MAP武器攻击不低，建议“**かく乱**”后派几个超级系去骗光他的残弹；

第62话B 母なる星の护り神

胜利条件：全灭敌人
败北条件：母舰被击落
SR取得条件：第六回合内击破**ケレン**、**カナフ**、**ザナヴ**

①和A路线最终话几乎一样，只不过追加SR条件，并且ガンエデン不会回复HP。三个SR目标均拥有近20W的HP，时间还是非常紧张的，建议兵分两路利用包围系统解决掉**カナフ**和**ケレン**，最后再合力击破**ザナヴ**，期间母舰最好跟着大部队行动，否则容易遭到敌人偷袭。三个中BOSS都拥有让我方攻击减半的技能“神仆の盾”，记得用带有“护罩贯通”的武器攻击；

②第五回合（敌方行动）时BOSS **ガンエデン**登场，剧情之后在场的敌方势力均回复50%HP（SR目标不会回复），**ガンエデン**拥有在场敌人越多防御越强的技能，最好将场上的敌人清光再料理她；

③**ガンエデン**的MAP武器同样是计算残弹数的，别忘了使用“かく乱”降低我方损耗。值得一提的是，用“脱力”或气力下降的武器把她的气力降到130以下的话，在贴身距离她是无法反击的。

※芯片无法继承到下周目，过关后芯片能用的用，不用的全卖了换钱。

最终话B 古の忌忆

胜利条件：击破**ユ－ゼス**
败北条件：母舰被击落
SR取得条件：无

①前期我方气力不足，先拿两侧的杂兵开刀（也可以用几次大激励提升全员气力），第一回合神仆和四凶便会冲下来，记得别把母舰留在原地。神仆依旧带有护盾，先击破没有防御能力的四凶再围殴它们比较好。值得一提的是，地图上的水晶具有回复效果，别让敌人占据这个位置；

②两个**ヴォルクルス**均拥有“光线吸收”能力，HP低于50%会使用“かく乱”，效果持续一回合。和**ヴォルクルス**的战斗中要小心**ユ－ゼス**的干扰，它的MAP攻击距离远得过分，派个自保能力强的在水晶上骗光残弹（如古兰森、龙虎王）；

③击破两个**ヴォルクルス**后出现合体形态的**ヴォルクルス**（HP304800），拥有“2回行动”和每回合吸收8格（也就是周围一圈）内我方全员30EN的技能，与其战斗前最好先骗光**ユ－ゼス**的MAP武器，免得当我方聚在一起的时候被**ユ－ゼス**的MAP武器重创。值得一提的是，**ユ－ゼス**会优先选择古兰森作为攻击目标，只要给他装一个护罩强化并全程防御便可安枕无忧；

④**ユ－ゼス**HP总量452400，在HP低于10%时会自动释放“必中”，将其HP降至一定程度后触发剧情，**イング**归队，之后使出全力将**ユ－ゼス**击破吧！

奖杯攻略

奖杯总数	40	铜杯	24	银杯	11	金杯	4	白金	1

白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 先让我们看看基本思路，因为“**スペシャルモ－ドクリア**”这个奖杯要求玩家通关SPECIAL模式，也就是想要白金本作至少需要通关三遍，路线无疑是一周目普通模式→二周目EX HARD模式→三周目SPECIAL模式。

2. 在一周目中走哪个结局都无所谓，因为可以在三周目中补齐另外一条分支和结局，但注意在EX HARD模式下取得SR点不太实际，因此一周目中一定要取得所走分支的SR点，否则无法在三周目通关的时候取得全SR点的奖杯。此外，笔者建议在一周目游戏中把技巧型的奖杯能拿的尽量拿到，像“**ヒロインだらけの**精锐部队”、“击坠王”这类数量积累型的奖杯等到三周目兵强马壮的时候补也不迟。值得一提的是，本作很多奖杯都需要使用大量的精神才能完成，一旦看到有希望获得某个奖杯，可以先保留一个中断存档，达成条件跳杯后读档继续游戏便是。

3. 二周目EX HARD模式以过关为主，不必太计较金钱的得失和SR点等内容，怎么过关轻松就怎么搞。

4. 在SPECIAL模式中补齐遗漏的奖杯。

OGマスター
白金
取得条件：取得全部奖杯

EXハ－ドモ－ドクリア
金杯
取得条件：EX HARD模式通关

スペシャルモ－ドクリア
金杯
取得条件：SPECIAL模式通关

やり込み派
金杯
取得条件：通关三周目，不限制模式

全SRポイント获得
金杯
取得条件：获得全路线的SR点
奖杯说明：要求取得全路线的SR点，正好能和“**シナリオコンプリ－ト**”共同完成，在一周目中必定取得分支的SR点，在三周目再取得包含另一条路线和一周目遗漏的SR点即可，注意本作有两条结局路线，请确保一周目和三周目所走的结局路线不一样。可以采取二周目将总SR点控制在小于40走左边，三周目走右边的方式补完。

シナリオコンプリ－ト
银杯
取得条件：点亮流程图中的所有关卡

エキスパ－ト
银杯
取得条件：在没有RETRY接关的情况下通关
奖杯说明：非常容易获得的奖杯，在通关过程中养成经常保留中断存档的好习惯，GAME OVER后立马读档重来。

ゲ－ムクリア
银杯
取得条件：通关一次游戏

击坠王
银杯
取得条件：我方任意一人击坠数超过200
奖杯说明：积累型奖杯，通常来说在三周目中必定能获得。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

总力战
银杯

取得条件： 一关内使用全部种类的精神

奖杯说明： 推荐到流程后期再解锁，全精神如图所示，其中“魂”**リョウト**、**カチ-ナ**和**カイ**均能习得，而“修行”**リオ**、**タスク**和**ミチル**能学会。值得一提的是“根性”和“祈リ”这两个精神，“祈リ”需要我方陷入异常状态才能使用。建议让冰女**ファ-ビュラリス**加上“必中”，对有“根性”的角色使用MAP轰即可，她的MAP带有异常状态，可谓一举两得。

此外，解锁这奖杯时可以一起解决奖杯“爱**の**战士”，“爱”是能连续使用的，让几个已经习得该精神的机师连用10次即可解开，中途若没有SP可以用“期待”回复。

オンリ-ワンクラッシュ
银杯

取得条件： 在一次战斗中给予敌人的总伤害超过10W

奖杯说明： 推荐在流程后期解锁，10W伤害在一周目内并非不可能打出来，不过前置条件比较麻烦，在三周目下会容易得多，一周目的前置条件如下：

1. 改满所有参加“极限突破”机体的武器。
2. 习得“气力突破上限”，让气力达到170。
3. 找一个皮薄的杂兵使用装甲下降的异常效果，并使用包围系统增加10%伤害。
4. 用“脱力”降低目标的气力。
5. A队使用精神“热血”，B队使用“斗志”，使用当前威力最高的4个合体技攻击。

奇迹の生还
银杯

取得条件： 我方战舰的HP低于1%的情况下迎来我方回合

奖杯说明： 请参考流程部分A路线第3话。先让杂兵将自己的EN打光无法发动护罩，之后根据情况选择回避或防御调整伤害，必要时也可用上“铁壁”，让自己的HP低于190迎来我方回合即可。

よくある事
银杯

取得条件： 敌人任意一机的剩余HP为个位数

奖杯说明： 比较考验RP，最好找一个不会HP回复、不会撤退且有底力的BOSS尝试，使用没改过的武器一次能够消耗的HP十分有限。不过按照笔者目前的情况来看，三周目下来遇到能把对方打得只剩个位数的情况还是很容易遇到的，在武器0改的EXHARD中更是如此。

ギリギリセ-フ!
银杯

取得条件： 我方任意一机的剩余HP为个位数

奖杯说明： 请参考流程部分A路线第3话，底力发动**イルム**相当容易达成条件。

ヒロインだらけの精锐部队
银杯

取得条件： 20个女机师取得ACE奖励

奖杯说明： 后期白河愁带上的两个妹子、魂之座和**ククル**都自带ACE奖励（最终话A路线没有魂之座），实际上我们只要练出16个ACE即可，注意飞龙改的舰长同样是女性机师，将她练出ACE奖励还能顺便解锁奖杯“舰长**の**风格”。

舰长の风格
银杯

取得条件： 任意一个舰长获得ACE奖励

ダブルアタック
铜杯

取得条件： 使用**ダブルアタック**攻击一次击破4台敌机

奖杯说明： 所有人缩回母舰等敌人站好队，让拥有精神“**てかげん**”的角色配合“再动”将目标全部打到10血。**ダブルアタック**攻击是用ALL武器一次攻击4机，建议让隼或纯白骑士解决。

コンビネ-ション攻击
铜杯

取得条件： 使用连续攻击一次击破5台敌机

奖杯说明： 前置和“**ダブルアタック**”差不多，让拥有精神“**てかげん**”的角色配合“再动”将目标全部打到10血后解决即可。建议让**カイ**上阵，注意他的连续攻击只有3级，需要用PP升一级才能达到目标，还能顺便解开奖杯“**さすが**教导队队长！”。

财布ラッシュ⁉
铜杯

取得条件： 在使用“幸运”、“努力”、“热血”之后使用**マサキ**的MAP武器

分の悪い赌け
铜杯

取得条件： 在**キョウスケ**命中率0%的情况下攻击敌人

奖杯说明： 在未改造**キョウスケ**照准的情况下这个杯还是很容易入手的，不过改造过命中而又想在一周目取得的话，可以把他换到一个有MAP武器的机体上（需要敌我识别无效），攻击一个使用“**ひらめき**”的同伴同样可以解锁。

若叶マ-ク
铜杯

取得条件： 完成教学关

流星、夜を切り裂いて
铜杯

取得条件： 让**アイビス**在宇宙地形中被击落

奖杯说明： **アイビス**能上宇宙的机会只有第三次分支和最后的结局部分，推荐在最终话（两条路线皆可）让**アイビス**单机冲入敌阵送死。

实战
铜杯

取得条件： 完成序章

エ-スパイロット
铜杯

取得条件： 任意一人取得ACE奖励

トップエ-ス
铜杯

取得条件： 任意一人击坠数超过100

击坠され王
铜杯

取得条件： 一关内我方被击落5机

フル改造
铜杯

取得条件： 改满一台机体

一骑当千
铜杯

取得条件： 一关内同一人击破15机

狙击王
铜杯

取得条件： 击中14格外的敌人

奖杯说明： 使用《MX》真实系后续机**ガルムレイド·ブレイズ**解锁（需变形为葵驾驶），装备好增加射程的芯片\能力格后达到14格并不困难，随便进入一关算好距离，配合精神“必中”、“再动”、“激励”之后第一回合便能成功解锁。

一网打尽⁉
铜杯

取得条件： 使用MAP武器一次攻击10机

奖杯说明： 虽然本奖杯不需要击破敌人，但我们完全可以和“财布**ラッシュ**！？”“一骑当千”“热血部队”三个奖杯一同解锁。前置工作和“**ダブルアタック**”差不多，等敌人站好队之后让友军将目标通通打残，正树上好精神冲入敌阵中即可，以后期的敌人数量来说15个杂兵并不难凑齐，注意“祝福”和“应援”效果等同于“幸运”与“努力”。

韦驮天
铜杯

取得条件： 一次移动16格

奖杯说明： 给**アイビス**装备增加移动距离的芯片\能力格，配合“加速”轻松入手。

その汉、铁壁
铜杯

取得条件： 一回合内让**ラッセル**援护防御4次

奖杯说明： 让**ラッセル**援护防御4次，具体方法可参照流程47话。

エ-ス番长
铜杯

取得条件： **ミチル**取得ACE奖励

爱の战士
铜杯

取得条件： 一关内使用10次“爱”

热血部队
铜杯

取得条件： 一关内使用“热血”击落15机

さすが教导队队长!
铜杯

取得条件： 让**カイ**使用连续攻击一次击落4机

奖杯说明： 见奖杯“**コンビネ-ション**攻击”说明部分。

サポ-タ-（アタック）
铜杯

取得条件： 一关内使用援护攻击击破15机

奖杯说明： 援护攻击需要算好敌人的残血，让主攻手使用小威力的招比较好。（再攻击不算）

サポ-タ-（ブロック）
铜杯

取得条件： 一关内使用援护防御15次

遥かなる战い、开幕
铜杯

取得条件： 安装游戏

休息の时
铜杯

取得条件： 中断存档后选择结束游戏，观看完小剧场

如龙5 圆梦之人	SEGA		动作冒险
PS3	龙が如く5 梦、叶えし者		日版
	2012年12月6日	1人	8800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

龍が如く5™

夢、叶えし者

“《如龙》系列”已经陪着玩家走过了多个年头，遥也已经从以前的小萝莉成长到如今的妙龄少女，实在令人感慨。本作《如龙5》可以说是系列集大成之作，所有要素都汇集的同时，制作者更是投入了大半的功力来打造故事剧情。游戏有遗憾，但也有感动，无论今后系列的走势如何，笔者都希望这个系列找到新的出发点，并不断继续下去。游戏通关后仅仅是个开始，接下来的支线任务和小游戏地狱才是玩家真正需要花时间的地方，各位真FANS一起向着完美目标努力吧。

文 九兵卫&华尔兹 美编 NINA

系统篇

玩法入门

开始游戏的正式攻略之前，先为大家介绍《如龙 5》的基本玩法，尤其是初次接触系列的新玩家。概括来说，由于本作的核心玩法与普通动作无异，因此系统部分并不是很复杂，真正复杂且需要花费大量时间的内容集中在各种分支以及娱乐要素方面，后文另作介绍。

基本攻击

游戏里最基本的战斗操作：□键为普通攻击，连续按□键就是普通连段，游戏中被称为“**ラッシュコンボ**”，玩家在“**ラッシュコンボ**”之后接△攻击就会形成“**フィニッシュブロウ**”，也称终结技。起手和按键组合不同，终结技也有不同的种类。在普通攻击以外，玩家还可以选择按○键使用投技，后面可以继续接□△○键，在斗气状态下直接按△键发动喧哗奥义。普通连段、终结技或者投技、奥义甚至是×键的回避，玩家都能通过升级的方式分别进行强化。

角色成长

相比《如龙 4》，这次《如龙 5》的成长系统简化了不少，更加简单易懂。游戏中所有的成长能力依然被分为“体”、“心”、“技”、“极”这四大类别，习得这些能力需要消费“魂”，而获得“魂”的惟一途径就是每次升级时的奖励。角色的最高等级为 20 级，完成分支事件解除等级限制可以将最高等级提升到 25 级。

喧哗战斗

战斗是游戏的主体，本作中除了剧情里的战斗，玩家在街道中自由行动时也会遇到各种各样前来找茬的敌人，他们靠近后会自动触发战斗，战斗中有时敌人还会呼叫增援。街头战斗是平时获得经验值和金钱的重要途径，如果想避免这些战斗只要逃开即可。如果是迎头碰上的，那就没有办法了。

Heat/斗气状态

画面左上方玩家可以看到橙色的体力槽，而体力槽下方的便是 Heat 气槽。战斗中角色的斗气状态也称“Heat 状态”，它是指角色的气槽蓄满一格以上后全身发出蓝色斗气的特殊状态，只有该状态下才能发动各种奥义。不断地攻击敌人或者成功回避敌人的攻击都可以增加气槽，而被敌人攻击、抓住或者处于倒地状态时，气槽会自动扣减。

喧哗奥义

爽快的战斗若是只有普通的拳脚攻击当然不够，系列经典的喧哗奥义当然在本作里也是必不可少的。斗气状态下面向不同状态的敌人按△键就能发动奥义，奥义的种类有很多，对应不同的情况，新的奥义可以通过升级或者修行来习得。不仅有空手发动的奥义，游戏中还有不少借助武器和场景中的道具发动的奥义，如果发动攻势可以随机应变。

本作新增的 Climax Heat（终极奥义）红极系统，每个人有三种情况下不一样的招式，具体可以看后面全部喧哗奥义出法部分。玩家使用喧哗奥义后便可积攒 Climax Heat，后期的其他 Climax Heat 招式需要修行后习得。

武器装备

在游戏中玩家可以赤手空拳和敌人交战，也可以使用不同的武器，这样会让战斗变得更加轻松。每种武器都有使用次数，攻击范围和攻击招式也有很大不同。武器能够从商店买到也能直接“就地取材”，强力

的武器对玩家的武器熟练度等级有要求，一些特殊道具武器还对应特殊的奥义演出效果。武器和防具只要事先装备在身上，战斗中按十字键便能够直接调出使用。

新系统——绝技

要说本作的战斗部分最值得关注的地方，那当然是《如龙 5》全新加入的名为“绝技”的特殊系统，只要气槽高于一格即可发动，使用起来非常简单。不同角色的发动方法与效果如下：

桐生一马的绝技名为“怒龙の气位”，斗气状态下按 R2 键发动。发动该绝技的桐生全程刚体不会出现受创硬直，可以通过密集的连续攻击将敌人制服，消灭当前敌人后还能瞬移到下一个目标。“怒龙の气位”效果直至气槽耗尽才会消失。

冴岛大河的绝技名为“猛虎の心得”，斗气状态下按○键可以将各种物体拿来作为战斗的武器，从街角设置的巨大路标甚至到敌人本身，使用起来极为方便。“猛虎の心得”只有在玩家投掷的过程中才会消耗气槽，可以多次使用。

秋山骏能够以轻盈的身体以及强力的腿脚攻击发动的特殊绝技——空中强袭。斗气状态下用△攻击将敌人挑空之后，迅速按□键配合△对敌人进行连续攻击。仅仅在浮空攻击时，空中强袭这一绝技才会消费气槽。

品田的绝技“tackle”是棒球运动中的一个动作。斗气状态下按△键发动绝技后可以抱住一个敌人在场景内迅速奔跑，这样既能撞倒其他敌人，也可以直接撞向墙壁。奔跑过程中耗费气槽，抱着敌人时间过长也会被对方推开，主要可以用来突围。

角色资料

虽然桐生、冴岛以及秋山并不是新加入的人物，但本作在角色能力与成长方面与前作有着不小的变化，部分招式也进行了一些增减，所以玩起来还是有很大不同的。新作中习得新能力只要使用魂来升级对应的项目即可，不再需要满足其他额外条件，非常贴心。每个角色的等级突破方法见后文。

桐生一马

【格斗风格】

系列 FANS 最熟悉不过的桐生一马在本作中依然是最强角色，战斗风格兼具力量与技巧性，拥有以一敌百的过人气势，敏捷的身手以及简单易懂的操作适合所有新老玩家。除了前几作中的经典招式，本作里桐生一马还追加了一些全新的格斗招式。

心

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时，面向敌人按R2键（空手状态）	1
2	玄武の气位	防御成功时气槽增加	按L1键防御成功时发动	1
3	斗神の加护	用奥义给予敌人最后一击则获得的经验值增加	–	1
4	刚体の心得	斗气状态时不容易倒地	斗气状态时自动发动	2
5	朱雀の气位	体力槽变红时气槽回复	体力槽变红时发动	2
6	青龙の气位	处于斗气状态时受到敌人的伤害减少	斗气状态时自动发动	2
7	神龙の护り	斗气状态时可以空手防御敌人的刀具及枪击等攻击	斗气状态中按L1键	2
8	修罗の气位	斗气状态下气槽减少同时体力少量回复	斗气状态且红血时同时按下L3键和R3键	3
（以下为等级界限突破后习得）				
9	怒龙觉醒	即使在发动“怒龙の气位”中，攻击敌人也会增加气槽	–	3
10	粉碎の极意	在恰当的时机按键，连段后的下一次攻击自动追加破防属性	–	3

技

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	ダブルフィニッシュブロウ	终结技之后追加的强力一击	终结技后按△键	1
2	ドロップキック	奔跑状态下跳起双脚飞踢	奔跑中按△键	1
3	リガ–ド	被敌人破防后也能迅速恢复防御状态	被敌人破防后按L1键	1
4	ガ–ドブレイク	特定的攻击追击令敌人破防的效果	–	1
5	ライズキック	倒地起身时用脚的攻击放倒周围的敌人	倒地状态下按□键	2
6	引き起こし	将倒在地上的敌人强行拉起来，敌人一定时间处于气绝状态	在倒地的敌人靠近头部的一侧按○键	2
7	ダウンリバ–サル	被吹飞状态中反击	倒地前的瞬间按△键	2
8	バウンドホ–ルド	终结技之后的投技（消费气槽）	斗气时终结技后按○键	2
9	解き投げ	被敌人抓住时使用的古流反投技，根据被抓住的情况也可能无法使出	被敌人抓住的时候连按○键	2
10	キャンセルスウェイ	在发动攻击前的瞬间进行回避取消（消费气槽）	在连续技和一部分终结技的攻击中按×键	3

体

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	体力增加	体力最大值增加	–	1
2	振り解き强化	与抵抗投技的敌人角力时，必要的○键连按次数减少	抓住敌人时按○键	1
3	クイックスタンド	从倒地状态起身的时间缩短	倒地中×连按	1
4	体力增加	体力最大值增加	–	2
5	掴み强化	抓住敌人后更容易发动投技	抓住敌人时自动发动	1
6	巻き込み强化	以抓投技给周围敌人带来的伤害变高	使用投技时自动发动	2
7	古牧流 达磨避け	闪避中再次翻滚闪避	闪避中按×键	2
8	回避能力强化	闪避的无敌时间变长	按×键	2
9	古牧流 猫返り	被吹飞时快速站立避免倒地状态	倒地前按×键	2
10	体力增加	体力最大值增加	–	3
（以下为等级界限突破后习得）				
11	坚守の极意	连段中在适当的时机输入下一个连段，可以无视敌人的攻击	–	3

极

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	追讨ちの极み	追击倒地的敌人	接近仰面倒地敌人按△键	1
2	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
3	缚解の极み	给予试图抓住自己的敌人脱出一击	被敌人抓住时按△键	1
4	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
5	大根おろしの极み	将敌人的脸与地面摩擦，给予强力一击	向面朝地面倒下的敌人按△键	2
6	强夺の极み	给予敌人强力一击的同时夺取对方武器（部分武器无法夺取）	靠近持有特定武器的敌人按△键	2
7	自爆の极み	利用敌人手持的大型武器给予对方强力一击	靠近持有特定武器的敌人按△键	2
8	古牧流 无手返し	对扑过来的敌人使用的华丽技能，但是只对明显弱小的敌人才有效	对于空手攻击过来的敌人不用按R1架构直接按△键	2
9	古牧流 火绳封じ	对付持枪敌人的技能	靠近持枪敌人后按△键	2
10	古牧流 无刀转生	对待持枪敌人的反击技	空手时，面对拿刀冲过来的敌人按△键	2
	（以下为等级界限突破后习得）			
11	ヒ-ト上升值アップ	对敌人的攻击积蓄的Heat气槽更多	–	3
12	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3

冴岛大河

【格斗风格】

冴岛大河是4代加入的角色，和前作一样，怪力系的冴岛可以通过惊人的力量完成许多常人无法完成的战斗方式，主要体现在各种投技、蓄力攻击以及道具系的攻击上，配合本作新增的绝技系统，冴岛可以最大限度地展现自己过人的战斗实力。与此相应的是，冴岛大河的攻击速度依然较慢，战斗中容易被敌人纠缠。

心

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	玄武の气位	防御成功时气槽增加	按L1防御成功时发动	1
2	青龙の气位	处于斗气状态下受到的敌人伤害变小	斗气状态下自动发动	1
3	刚体の心得	斗气状态时不容易倒地	斗气状态下自动发动	1
4	白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时面向敌人按R2键（空手状态）	2
5	黄龙の气位	蓄气可以令气槽增加	长按R2键	2
6	朱雀の气位	体力槽变红时，气槽自动增加	体力槽变红时发动	2
7	神龙の护り	斗气状态时可以空手防御敌人的刀具及枪击等攻击	斗气状态中R1键	
8	鬼神の加护	以蓄力攻击给予敌人最后一击，获得的经验值增加	–	2
9	黄龙の气位・极	蓄气到最大后停止，令气槽大幅增加	长按R2键一定时间放手	2

技

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	连击 练气二段	终结技之后追加的强力一击	终结技后按△键	1
2	猛虎 突进	奔跑状态下跳起双脚飞踢	奔跑中按△键	1
3	猛虎 崩天岚	将敌人像武器一样抓起来回旋，给予周围敌人伤害		
4	リガ-ド	被敌人破防后也能迅速恢复防御状态	被敌人破防后按L1键	1
5	ガ-ドブレイク	特定的攻击追击令敌人破防的效果	–	2
6	练气 击锤	抓起敌人后蓄力发动强力的膝盖攻击	抓住敌人后长按△键	2
7	连击 练气三段	在“连击 练气二段”之后继续追加一次攻击	□□□之后的“连击 练气二段”中按△键	2
8	猛虎 啮碎	将倒在地上的敌人强行拉起来，敌人一定时间处于气绝状态	在倒地的敌人靠近头部的一侧按○键	2
9	练气 大富岳	蓄力状态中发动强力的攻击	长按△键	2
10	猛虎 轰牙	“猛虎 突进”发动后派生的强烈投技，需耗费气槽	斗气状态下奔跑中长按△键	2
11	极练气 络操独乐	蓄力到最大后一边旋转一边向敌人冲撞过去	按△键一直蓄力到最后	2
	（以下为等级界限突破后习得）			
12	极练气 傀儡碎	将敌人砸向地面的时候抓起脚进行旋转攻击	抓住敌人的脚长按△键	3

体

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	体力增加	体力最大值增加	–	1
2	卷き込み强化	以抓投技给周围敌人带来的伤害变高	使用投技时自动发动	1
3	掴み强化	抓住敌人后更容易发动投技	抓住敌人时自动发动	1
4	体力增加	体力最大值增加	–	2
5	刚力掴み	抓住敌人后极其发动投技	抓住敌人时自动发动	2
6	振り解き强化	与抵抗投技的敌人角力时，必要的○键连按次数减少	抓住敌人时按○键	2
7	体力增加	体力最大值增加	–	3
8	クイックスタンド	从倒地状态起身的时间缩短	倒地中×连按	2
9	卷き込み强化 极	以抓投技给周围敌人带来的伤害进一步变高	使用投技时自动发动	2
10	回避能力强化	闪避的无敌时间变长	按×键	3
	（以下为等级界限突破后习得）			
11	坚守の极意	连段中在适当的时机输入下一个连段，可以无视敌人的攻击	–	3
12	会心の极意	在适当的时机输入按键，下一个连段的伤害值增加	–	3

极

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	パワ-ラリアットの极み	敌人从地面弹起来的时候发动追加一击	向着从地面反弹起来的敌人按△键	1
2	超重量武器の极み	使用巨大的武器击打敌人	手持超重量武器向着敌人按△键	1
3	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
4	壁投掷の极み	将敌人扔向墙壁并发动追加攻击	抓住敌人靠近墙壁按△键	1
5	傀儡の极み	抓住敌人像武器一样挥动，击溃周围的敌人	血槽变红后抓住敌人的腿按△键	2
6	铁槌の极み	从地面拔起巨大的武器，像铁锤一般给予敌人一击	从地面拔起武器，靠近敌人△键	2
7	钟撞の极み	抓住从墙壁反弹的敌人，像撞钟一样砸向墙面	向着从墙壁反弹的敌人按△键	2
8	强夺の极み	给予敌人强力一击的同时夺取对方武器（部分武器无法夺取）	靠近持有特定武器的敌人按△键	2
9	突き破りの极み	蓄力跳起来顶撞敌人时可以破防	靠近防守中的敌人按△键	2
（以下为等级界限突破后习得）				
10	ヒ-ト上升值アップ	对敌人的攻击积蓄的Heat气槽更多	–	3
11	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3

泽村遥

【偶像风格】

整个系列中一直作为剧情角色登场的泽村遥在本作中终于有了自己独立的故事章节，玩家也可以自由操作并进行成长。只不过泽村遥当然不会参与任何拳脚战斗，取而代之的是各种偶像育成相关的舞蹈战斗以及能力训练。游戏里的每一场舞蹈都通过指定的节奏按键来完成，根据玩家表现可以获得不同的能力成长ダンスヒ－ト即为舞蹈奥义。

心

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	キ・モ・チ急上升	舞蹈战斗中，情绪（テンション）上升1段	ダンスヒ-ト	3
2	キュアウインド	舞蹈战斗中，体力值回复	ダンスヒ-ト	3
3	キ・モ・チ急降下	舞蹈战斗中，对手情绪（テンション）下降1段	ダンスヒ-ト	3
4	キュアスト-ム	舞蹈战斗中，体力值大幅回复	ダンスヒ-ト	3
（以下为等级界限突破后习得）				
5	キ・モ・チ绝好调	舞蹈战斗中，情绪（テンション）上升2段	ダンスヒ-ト	3
6	キ・モ・チ绝不调	舞蹈战斗中，对手情绪（テンション）下降2段	ダンスヒ-ト	3

技

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	キュ-ティショット	舞蹈战斗中，让对方的Heat槽稍稍减少	ダンスヒ-ト	3
2	ブロンズワ-カ-	工作时消耗的体力值稍稍减少	–	3
3	プリティ-ショット	舞蹈战斗中，让对方的Heat槽减少	ダンスヒ-ト	3
4	シルバ-ワ-カ-	工作时消耗的体力值减少	–	3
5	ラブリ-ショット	舞蹈战斗中，让对方的Heat槽大幅减少	ダンスヒ-ト	3
（以下为等级界限突破后习得）				
6	ゴ-ルドワ-カ-	工作时消耗的体力值大幅减少	–	3

体

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	体力增加	体力最大值增加	–	3
2	ハ-トビ-ト	舞蹈战斗中通过自己的表演打乱对手节奏，使对手体力值稍稍减少	ダンスヒ-ト	3
3	グッドレッスン	通过课程训练减少体力值消耗	–	3
4	体力增加	体力最大值增加	–	3
5	ハ-トストライク	舞蹈战斗中通过自己的表演打乱对手节奏，使对手体力值减少	ダンスヒ-ト	3
6	体力增加	体力最大值增加	–	3
7	パ-フェクトレッスン	通过课程训练进一步减少体力值消耗	–	3
8	ハ-トスマッシュ	舞蹈战斗中通过自己的表演打乱对手节奏，使对手体力值大幅减少	ダンスヒ-ト	3
（以下为等级界限突破后习得）				
9	マスタ-レッスン	通过课程训练最大限度减少体力值消耗	–	3

极

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3
2	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3
3	ヒ-ト上升值アップ	积蓄Heat气槽的效率变高	–	3
4	ヒ-トゲ-ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3
5	虹色シュ-ティングスタ-	舞蹈战斗中发动特别演出，获得额外奖励点	ダンスヒ-ト	3
（以下为等级界限突破后习得）				
6	虹色シャイニングスタ-	舞蹈战斗中发动特别演出，获得大量额外奖励点	ダンスヒ-ト	3

秋山骏

【格斗风格】

秋山骏的身手在所有角色中最快，连续且毫无间隙的高速攻击可以不给对手任何反击的余地。在游戏中，秋山骏主要以脚来完成各种攻击，独特的挑拨动作令战斗具有极强的演出效果。新增加的浮空绝技虽然夸张但却拥有不俗的实用性，进步一提升了玩家操作时的爽快度。

心

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时面向敌人按R2键（空手状态）	1
2	苦笑の屈み	对倒地的敌人实行挑衅，气槽会大量增加	接近倒地的敌人后按R2键(空手状态）	1
3	叱咤の睨み	对抓住的敌人实行挑衅，气槽会大量增加	正面抓住敌人按R2	1
4	奋起の起立	倒地时实行挑衅，气槽会大量增加	倒地时R2(空手状态)	1
5	女神の加护	用空中强袭给予敌人最后一击，获得的经验值增加	–	2
6	酒豪の心得	酒醉状态下全攻击力上升	酒醉状态时发动	2
7	玄武の气位	防御成功时气槽增加	按L1键防御成功时发动	2
8	挑发の心得	所有的挑衅技能都会使气槽大量增加	–	2
9	朱雀の气位	体力槽变红时，气槽自动增加	体力槽变红时发动	2
10	青龙の气位	处于斗气状态下受到的敌人伤害变小	斗气状态下自动发动	3
（以下为等级界限突破后习得）				
11	斗争の极意	按一定节奏按键输入连段，后续的攻击带来的Heat槽上升量增加		3

技

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	ダブルフィニッシュブロウ	终结技之后追加的强力一击	终结技后按△键	1
2	ライズキック	倒地起身时用脚的攻击放倒周围的敌人	倒地状态下按□键	1
3	ガ–ドブレイク	特定的攻击追击令敌人破防的效果	–	1
4	キャンセルスウエイ	在发动攻击前的瞬间进行回避取消（消费气槽）	在连续技和一部分终结技的攻击中按×键	2
5	トリプルフィニッシュキック	在“ダブルフィニッシュブロウ”之后继续追加一次攻击	□□□□之后的“ダブルフィニッシュブロウ”中按△键	2
6	コンボスピ–ドアップ	普通连续技的攻击力上升	–	2
7	ダブルスウエイ	可以连续发动两次回避动作	回避动作中按按×键	2
8	ダウンリバ–サル	被吹飞状态中反击	倒地前的瞬间按△键	2
9	キャンセルスウエイプラス	发动回避取消时耗费的气槽减少	–	3
（以下为等级界限突破后习得）				
10	ブレイクスタ–タ–	空中强袭变为对方防御不能的攻击	–	3

体

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	体力增加	体力最大值增加	–	1
2	回避能力强化	闪避的无敌时间变长	按×键	1
3	ダウンキャンセル	通过受身来避免倒地	倒地瞬间按×键	1
4	巻き込み强化	以抓投技给周围敌人带来的伤害变高	使用投技时自动发动	2
5	体力增加	体力最大值增加	–	2
6	振り解き强化	与抵抗投技的敌人角力时，必要的○键连按次数减少	抓住敌人时按○键	2
7	体力增加	体力最大值增加	–	2
8	掴み强化	抓住敌人后更容易发动投技	抓住敌人时自动发动	2
（以下为等级界限突破后习得）				
9	アストラルスウエイ	按×键的回避能力更高、更不容易被敌人抓住	–	3
10	会心の极意	在适当的时机输入按键，下一个连段的伤害值增加	–	3

极

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	蹴り追讨ちの极み	对倒地的敌人发动强力一击	靠近倒地的敌人按△键	1
2	强夺の极み	给予敌人强力一击的同时夺取对方武器（部分武器无法夺取）	靠近持有特定武器的敌人按△键	1
3	ヒ–トゲ–ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
4	三角飞びの极み	根据敌人的位置，向三个敌人发动三角飞踢	奔跑状态下冲向靠在一起的三个敌人按△键	2
5	ヒ–ト上升值アップ	对敌人的攻击积蓄的Heat气槽更多	–	2
6	逆境の极み	被敌人的攻击破防后立刻展开反击	被空手状态的敌人破防时按△键	2
7	アルファアドライブ	对浮空的敌人发动强力一击	将敌人浮空后按△键	2
8	金的の极み	给背后靠近的敌人重重的必杀脚踢攻击	背后有敌人攻击时按△键	2
9	ベ–タドライブ	在“アルファアドライブ”之后继续追加一次攻击	“アルファアドライブ”之后输入提示按键	2
10	ガンマドライブ	在“ベ–タドライブ”之后继续追加一次攻击	“ベ–タドライブ”之后输入提示按键	3
（以下为等级界限突破后习得）				
11	ヒ–トゲ–ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	3

品田辰雄

【格斗风格】

品田辰雄是本作新增的角色，对玩家来说也有很强的新鲜感。他的攻击除了各种空手的格斗技，主要特色在于丰富的武器装备攻击，这些攻击动作很多从包括棒球在内的运动项目中获取灵感，有些招式甚至带有不少的搞笑元素，演出极为喧哗也非常有意思。

心

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	酒豪の心得	酒醉状态下全攻击力上升	酒醉状态时发动	1
2	白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时面向敌人按R2键（空手状态）	1
3	剑圣の心得	用武器攻击敌人，Heat槽上升得更快	–	1
4	王者の加护	用武器攻击给予敌人最后一击，获得的经验值增加	–	1
5	玄武の气位	防御成功时气槽增加	按L1键防御成功时发动	2
6	朱雀の气位	体力槽变红时，气槽自动增加	体力槽变红时发动	2
7	刚体の心得	斗气状态时不容易倒地	斗气状态下自动发动	2
8	修罗の气位	斗气状态下气槽减少同时体力少量回复	斗气状态且红血时同时按下L3键和R3键	2
9	挑发の心得	所有的挑衅技能都会使气槽大量增加	–	2
10	青龙の气位	处于斗气状态下受到的敌人伤害变小	斗气状态下自动发动	2
		（以下为等级界限突破后习得）		
11	粉碎の极意	在恰当的时机按键，连段后的下一次攻击自动追加破防属性	–	2
12	斗争の极意	按一定节奏按键输入连段，后续的攻击带来的Heat槽上升量增加		3

技

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	俺流 爆裂フィニッシュ	终结技之后追加的强力一击	终结技后按△键	1
2	リガ–ド	被敌人破防后也能迅速恢复防御状态	被敌人破防后按L1键	1
3	俺流 升天起こし	将倒在地上的敌人强行拉起来，以抓投状态继续进行攻击	在倒地的敌人靠近头部的一侧按○键	1
4	ガ–ドブレイク	特定的攻击追击令敌人破防的效果	–	1
5	俺流 二段避け	可以连续发动两次回避动作	回避动作中按按×键	2
6	俺流 地割スライディング	奔跑状态下向敌人发动滑铲	奔跑中按△键	2
7	俺流 流星フィニッシュ	绝技“我流tackle”抱住敌人撞向墙壁后继续发动攻击	用绝技“我流tackle”将敌人撞到墙壁时按△键	2
8	俺流 闪光キャッチ	在普通连段中可以将敌人抓住	普通连段中按○键	2
9	俺流 逆转の狼烟	将抱住自己的敌人抛投出去	被敌人抱住时按○键	2
10	俺流 流水の阵	顺着敌人的攻击抓住对方进行反击	架构状态下受到敌人攻击的瞬间按○键	2
		（以下为等级界限突破后习得）		
11	俺流 超新星アタック	手持单手武器、刀具、棍棒等进行攻击时，及时敌人手持武器也会被破防	–	3

体

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	体力增加	体力最大值增加	–	1
2	掴み强化	抓住敌人后更容易发动投技	抓住敌人时自动发动	1
3	巻き込み强化	以抓投技给周围敌人带来的伤害变高	使用投技时自动发动	1
4	振り解き强化	与抵抗投技的敌人角力时，必要的○键连按次数减少	抓住敌人时按○键	2
5	俺流 不屈ライジング	以受身动作回避倒地	倒地瞬间按×键	2
6	刚力掴み	抓住敌人后极其发动投技	抓住敌人时自动发动	2
7	巻き込み强化 极	以抓投技给周围敌人带来的伤害进一步变高	使用投技时自动发动	2
8	体力增加	体力最大值增加	–	2
9	体力增加	体力最大值增加	–	2
10	回避能力强化	闪避的无敌时间变长	按×键	3
		（以下为等级界限突破后习得）		
11	俺流 流星祭	发动绝技“我流tackle”所消耗的Heat气槽量减少	–	3

极

LV	名称	效果	发动条件	魂
1	强夺の极み	给予敌人强力一击的同时夺取对方武器（部分武器无法夺取）	靠近持有特定武器的敌人按△键	1
2	ヒ–トゲ–ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
3	しゃちほこの极み	对倒地的敌人发动强力一击	靠近倒地的敌人按△键	1
4	しゃくり上げの极み	绝技“我流tackle”中将敌人掀翻	发动绝技“我流tackle”中按△键	1
5	ヒ–トゲ–ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	1
6	空中回转斩りの极み	根据敌人的位置，使用刀向三个敌人发动攻击	奔跑状态下持刀冲向靠在一起的三个敌人按△键	2
7	トンフア–连扑の极み	用拐棍作为武器向敌人发起连续攻击	装备拐棍向着敌人按△键	2
8	棒络めの极み	用棒状武器砸向敌人发动攻击	装备棒状武器向着敌人按△键	2
9	腕ひしぎの极み	对敌人使用致命的关节技	靠近起身中的敌人按△键	2
10	枪投げの极み	用长棒像枪一样对着远处的敌人掷去	装备枪向着稍远处的敌人按△键	2
		（以下为等级界限突破后习得）		
11	ヒ–ト上升值アップ	对敌人的攻击积蓄的Heat气槽更多	–	2
12	ヒ–トゲ–ジ增加	Heat气槽最大值增加	–	2

剧情流程

本作的剧情流程以 normal 难度攻略为准，所有分支要素可以在最终章结束前（遥相关的分支要在“最终部 第四章”之前）完成，或者在通关后的自由模式下也同样能够一口气完美所有分支，详细可参照后文的研究部分。

第一部 桐生一马

第一章 漂泊の地

①第一部是“桐生篇”，游戏的操作部分从永洲出租车营业所（永洲**タクシ**－营业所）开始，玩家可以在这里存盘。出来之后在永洲街地图上标识的任意一家点心店购买土产 1 份，接着桐生需要前往天神交通赔礼。

②解决掉纠纷之后从天神交通出来接到社长电话，先去便利店“M**ストア**”里的 ATM 存 10000 日元给牵牛花养护所，存好在店门外和妄图敲诈的小混混战斗，这些当然不是桐生的对手，轻松解决后前往逢濑桥和社长会合。

③因为是发薪日，社长带着桐生在永洲街吃饭，第一家“华味鸟”吃福冈有名的美食——鸡肉汆锅（水炊**き**），因为是社长买单，所以点菜时可以按右键把所有菜式全部下单，这样拿的经验值会多很多。吃完此家，出来和街边马仔战斗之后再继续吃下一家，最后社长拉桐生去夜店，这里要和山笠组的石桥、三原交手。

BOSS：山笠组构成员 石桥・三原

这两个 BOSS 的组合在初期算是强敌，开场后右边可以捡到回复道具“タフネス ZZ”，战斗中注意位置别被前后包围，及时回避。除了普通打法以外也可以利用场地内的道具进行范围攻击。战斗的最后会有关于桐生的绝技——“反击の极み”的教学，完成按键提示结束战斗。

④返回桐生的公寓，公寓门口会遇到古牧宗介，也就是之前系列中古牧师傅的孙子，他会教玩家如何在战斗中按 R2 键使用“怒龙の气位”，接下来随着剧情的推进，玩家可以继续和古牧进行修行并学到新的技能。

⑤回到公寓的房间内选择在床上休息“**寝る**”，本章结束。

第二章 招かれざる客

①次日，桐生继续前往永洲出租车营业所开工，营业所前面会遇到昨晚逃跑后前来报复的两人，解决后进入营业所内，和受付的平川阿姨对话得到昨天的回礼，接着送自己的同事回家。这部分算是开出租车送客的教学，玩家要注意各种交通规则，不能急刹急加速，开车中间有时还得和客人聊天，稍稍有些繁琐。

②接了下一个客人，路上遇到名为“恶魔杀手”的飙车族，赛车小游戏胜出难度不高。回到营业所，平川阿姨带来新的出车依赖，和**タツヤ**碰面，带他去饮食店。**タツヤ**在流程后面也会出现，是游戏中一个小分支，带他去不同的店铺，玩家就能通过各种食物来提升能力。

③再次回到营业所，来自东城会的森永和相泽会找桐生寻问堂岛大吾的下落，换个场所之后和两人发生战斗。

BOSS：东城会 森永・相泽

与前一章的 BOSS 战同样，场地内还是有回复道具“タフネス ZZ”可以捡，虽然基本用不上。建议大家优先攻击动作相对灵活的森永，气槽满了就按 R2 发动刚刚学会的怒龙气位，可以很快触发胜机的 QTE 并结束战斗。

④战斗之后随便走走会接到平川阿姨打来的电话，此时桐生就可以去完成帮街区捡垃圾的分支了。回到公寓选择休息，本章结束。

第三章 仕挂けられた绘图

①桐生从公寓前往永洲出租车营业所，和平川阿姨对话接受出车任务。在出租车上和客人的对话可以随便选择，离开营业所，直接回公寓选择休息，中间会有相泽背着受伤的森永前来避难的剧情。

②再次从公寓出来，门口会遇到老玩家都熟悉的外国友人“**マック**”，遇到他之后就可以在流程中学习各种各样的天启了。接着在公寓前停车场就下名为“上山”的人，玩家便能从他这里（**ワ－クス**上山）购入武器与防具，或者进行相关的修理。

③去营业所，同事托付桐生去“筑前川通り”的后巷找用餐久久未归的社长，路上遇到自称大阪刑警的芹泽；再次前往夜店“**オリビエ**”，和渡濑组的6名成员发生交战，而这也是桐生在本作中首次和近江连合重要干部之一的渡濑碰面，但两人并未交手。

④从夜店出来遇到森永和相泽，选择“**すぐ话す**”就能前往山笠组探寻大吾的下落。因为接下来是连续的恶战，玩家可以考虑事先备好回复道具或者完成其他分支。

⑤进入山笠组本部直接往最上层走，整个建筑物共3层，内部的敌人很多，需要全部消灭才能往下一个区域前进，没什么捷径可走。最顶层的房间听到枪声，剧情后东城组的青山嫁祸于桐生等人，与山笠组的少主八幡发生战斗。

BOSS：山笠组若头 八幡

流程前期比较棘手的一个BOSS，攻击范围大而且被抓住后投技的伤害比较高。因为场景比较小，去捡道具作为武器可能反而会带来不必要的麻烦，所以还是步步为营的战斗比较稳妥。桐生的□□□□△△是破防和高伤害的神招，可以多用用。八幡的体力不足的时候用反击QTE结束战斗。

⑥BOSS战之后从原路逃脱，追兵很多，但也仅仅是费时而已。在最上层和第2层有场景道具可以利用，靠近后按△键发动，成功后可以一口气解决很多敌人。最后在1楼的大厅将所有敌人消灭，得到钥匙后从正门离开。等候在门口的青山引爆事先设置在手提箱内的炸弹，本章结束。

第四章 男の行く先

①要想获得关于青山的情报，桐生需要在永洲街打听八幡的情报，在月桃温泉前、筑前川通り以及筑前川通り南端找到穿红色夹克的八幡部下，分别与他们对话并发生战斗，最后有追逐战，推荐靠近目标后连按两下□键（连点3次□键为连续技但有硬直），或者按○键捡路上的道具砸对方也行，体力削减至一定程度即可。

②前往铃悬小路转角附近的八幡基地，接下来也是连续的战斗，可以事先准备一番。八幡的基地共有5层，每层每个房间都聚集着大量的敌人，蓄满气之后按R2发动怒龙的气位迅速消灭，2楼拿锤子的敌人出现后有QTE，要按○键回避；4楼的敌人落荒而逃时会引燃门口的汽油，捡起灭火器之后按△键对着火源使用便能灭火；5楼的最后会遇到手持铁钩的中BOSS小笠原，有点难缠，先把他周围的杂兵干掉就好对付多了。

③桐生和八幡的第二次交手纯粹是剧情需要，所谓战斗也完全是演出性的QTE，完成4次QTE之后战斗结束。

④离开八幡的继续回到永洲出租车营业所，和社长说明情况后就可以去码头与青山的手下进行死斗了，因为敌人数量众多，同时也是第一部“桐生一马”篇章的最后一战，所以必要的准备是免不了的。

BOSS：东城会构成员

这是一场以一敌百的战斗，场面非常霸气，桐生一马需要以一己之力击退不断涌现的敌人。如果有范围攻击的武器装备在身上，这里会轻松很多，否则就老老实实游击作战，不要过于深入以免被大量敌人包围。中途出现持枪的领头要优先消灭，好在敌人众多不难蓄气，喧哗奥义以及R2键发动的怒龙气位就不要吝啬了，尽情挥洒到敌人身上就行。

第一部剧情梗概

一年半前，桐生一马为了牵牛花养护所孩子们的梦想，离开冲绳来到福冈的永洲街成为了一名出租车司机。而如今日本两大黑帮之一的关西近江连合会长黑泽翼病危，由于担心继任者再度掀起与东城会的全面战争，东城会六代目会长堂岛大吾决定与其他的地区黑帮结为盟友，而福冈的永洲街正是他此行的目的地。

然而刚刚完成与永洲街山笠组组长斑目忠的“五分杯”之约，大吾和桐生短暂接触后就下落不明。东城会直系青山组组长青山稔敦促下属森永与相泽二人在永洲街寻找会长。本以为是山笠组绑架了大吾，桐生调查后才发现原来堂岛大吾是自己制造失踪的假象，从而引出组织背后的叛徒——青山。和近江连合渡濑胜勾结一事被败露后，青山挑拨桐生一马与山笠组的计划也宣告失败。等待青山的本该是来自桐生的制裁，结果一枪了结他性命的却是原本名不见经传的森永。指使森永的幕后到底是谁？真相在神室町等待着桐生一马，而此时堂岛大吾也继续下落不明。东城会陷入前所未有的危机。

第二部 冴岛大河

第一章 最果ての地

①两年前的神室町，冴岛大河和真岛吾郎短暂分开后，在韩来门前有教学战斗，没有玩过前作的玩家可以适应一下大河的战斗风格，虽然动作速度略慢，但连段中△键蓄力以及各种投技都是他的特色所在，上手之后打起来极为爽快。

②接下来前往**ニュ－セレナ**，发现没人之后直接去击球中心“吉田**バッティングセンタ－**”,和门口的西田对话并选择“十分だ”就能进去了。由于直到游戏后期才能返回神室町，所以想完成的事情在此之前趁早完成。

③在击球中心和“真岛组构成员”战斗，这既是真岛吾郎给大河最后的试炼，也是对玩家使用大河的绝技——“猛虎の心得”的教学，在Heat状态下对倒地的敌人按下○键再按○、□或△键即可将敌人抓起来作为武器使用。

④重新回到监狱之中，分别和广场上的狱中同僚日村、大岛以及马场进行对话，到了晚上可以前往“想象中的月见野”，这里也是札幌最繁华的欢乐街。

⑤虽然是想象中的场景，但这里与真实的月见野并无大异。从出发点直奔日村推荐的夜店“**ロ－ズヒップ**”，想象出1000万日元，入店后可以尽情消费，越贵越多的服务越是能赚取更高的经验值。

⑥从夜店出来之后和**かぐや**继续去卡拉OK，玩乐一番出来后再去地图上任意一家居酒屋吃东西，最后干掉寻衅滋事的小混混，如此一来梦境便算是完整了。

⑦翌日在广场放风，大河发现马场不见了身影，找广场上的日村、“年老**いた**受刑者”、“退屈**な**受刑者”以及“无气力**な**受刑者”分别对话，再去广场地图右上角的小屋就能找到马场。

⑧坚信马场被诬陷的大河回到广场继续寻找证据，和“**やせた**受刑者”、“同情的**な**受刑者”以及“青**ざめた**受刑者”对话后发生剧情，再分别找“瘦**せた**受刑者”、“知**り**合**いの**受刑者”和“古株**の**受刑者”交谈，这里会提示玩家去找长椅边的男囚犯领取“某个东西”，不过玩家不能直接接近，这样会引起其他囚犯的注意。从背后绕过去或者按住L1、R1键慢慢移动过去，靠近后按○键，这样就可以了。

⑨将东西转交给铁栏背后的刑务官，同样是不能直接跑过去，按住L1、R1键慢慢移动，再按△键把东西给他。和长椅上的“古株**の**受刑者”对话并触发剧情，之后他会将“谜**の**封筒”交给大河；来到小屋前和刑务官对话引起他的注意，接着是强制的逃跑战，坚持1分钟即可，就算被抓住只要按对QTE也没什么问题。骗过刑务官再和“古株**の**受刑者”对话拿到伤药，接着就是本章最后的战斗了。

BOSS：钉原广志

先不管BOSS，将他身边的两个帮手消灭，场景内有回复道具记得拿。钉原的血槽并不长，虽然经常会狡猾地回避玩家的攻击，但在大河的体力以及霸气的投技面前完全不是对手，不花太多时间就可以轻松搞定。

第二章 决意の道

①斗殴事件之后，监狱副所长高坂将大河和马场两人叫到广场谈话，接着再去广场右上方的小屋和高坂私聊，他会把越狱的事情告诉两人。

②越狱之前再一次和狱友进入“想象中的月见野”，从出发点前往“**ラベンダ－通り**”的酒吧“**アンビシャス**”，玩飞镖游戏战胜夜店小姐**かぐや**。

③前往地图上标识的拉面村“**ラ－メン村**”，半路上在四岔路口会有车突然冲出，QTE进行回避，到了目的地之后和一帮黑手党进行交战。

④正式脱狱的部分要在广场上和大量新入监的受刑者战斗，人数很多但都不是什么对手，消灭一波之后打开铁门继续前进，再击倒一部分敌人之后钉原就会出现，打法和上一次交手相同，先把周围的杂鱼放倒吧！

⑤离开监狱是一段驾驶雪地摩托的追逐战，按R2键加速，左摇杆控制方向。除了要回避路途上的树木干扰，后来出现的小混混追兵也会给玩家制造障碍，按左摇杆＋□键可以将他们击倒。后期路上的障碍物会有QTE提示，及时按○键闪避，否则会造成不小的伤害。雪地摩托撞翻之后，巨大熊出现。

BOSS：巨大熊

和人不一样，熊的体积更大，不能使用大河所擅长的投技，并且熊的很多攻击都无法防御，所以打法要更加灵活。这里推荐以迂回为主的打法，两下□配合△将熊打出硬直动作，然后再回避，或者在熊的出招硬直中使用这样的方法也可以，不断重复以上攻击，就能稳妥地将这个庞然大物击退，其实也没有想象中那么可怕。

第三章 冻てつく咆哮

①在雪山中陷入绝境的冴岛被村落的老猎人奥寺救下后，离开小屋会遇到自称村落代表的仁科，接着去村口和村民樱井对话并选择“**いや、放ってはおけん**”，他会让大河去准备上山所需的食物。在村子另一端台阶上的住户门前找到仁科的妻子，她会慷慨地把鹿肉送给大河。最后再去村口找樱井，拿上雪山准备就可以上山找奥寺和下落不明的马场了。

②进山后体力会徐徐削减，其实对玩家影响并不大，实在不行拿食物或者其他道具进行回复即可。顺着山路沿着河流一直走到第一个分叉口，地上会看到熊的脚印，顺着脚印走会看到有血迹，继续追着足迹走不远就能看到马场和负伤的奥寺。大河背着马场先行下山，奥寺则继续追踪巨大熊。

③再次从奥寺的木屋出来，看到仁科的妻子在找东西便上前对话，获得鹿肉后去找村口的樱井，再前往仁科的家借猎枪，回到樱井那里得到防寒服和猎枪之后，大河就可以上山打猎了。雪山装备相当于临时道具栏，每次打猎前后记得整理。

④打猎部分没什么难点，耐心听从奥寺的指示来行动便可，持枪时按○键下蹲、R2 键上弹（每次两发）、L1 键举枪瞄准、R1 键或者□键射击，游戏中视角移动默认是逆方向操作，玩家若是觉得不习惯可以在系统设定中修改。

⑤打猎过程中途径山间小屋，以后再过来可以把小屋修好并作为休息的据点。看到鹿群，按○键悄悄靠近，距离差不多的时候举枪（准心会自动向前锁定），瞄准头部射击只要一枪就能击毙猎物，非常简单。

⑥回到部落，找到仁科的妻子将鹿肉还给她，去奥寺的木屋与他对话并选择“山に入る”，找村口的业者后再次上山捕猎。

⑦这次进山是用套绳设置陷阱捕猎，依然非常简单。在奥寺的带领下来到陷阱设置场，调查地面上发光的位置就可以选择设置陷阱，共有 4 处都在附近，不难找。全部设好回到第一处设置的陷阱，发现兔子已经被困住了，回收猎物后出现熊，这段战斗以奥寺负伤收场。

⑧在村落中与天童对话开启分支“天童の修行”，从村落门口或者仁科家阶梯下的村民口中得知前往月见野的道路开通的消息，回到木屋找奥寺，对话并选择“马场と街へ下りる”就能前往札幌的月见野了，本章也至此结束。玩家想在村落继续打猎或者修行一段时间也无妨。

第四章 无谋なる斗い

①一番周折总算来到了札幌的繁华街——月见野，跟着马场走，遇到警察之后分头行动，前往临时的基地“北极星”汇合。这段路上要避开警察，不过即使靠近了警察，大河也会自动回避，所以对玩家来说没什么影响，直奔目的地就行了。

②从北极星出来之后遇到**タツヤ**，接着去酒吧“BAR **アンビシャス**”和那里的招待对话，准备离开的时候会有人拦住大河要求用桌球决一胜负，赢他或者留下 5 万日元都可以，但想必绝大多数玩家都会选择前者吧。（笑）去北小路西找“**キヨタカ**爷**さん**”，回答他的问答（正确答案是“71”）；前往地图右上区域的大路找到饺子店“饺子**の**王将”，门口的电话亭街道电话；到中央站通南的“宝**くじ**卖**り**场”，对话并依次选择“**ハズレくじを**”、“**バラで**”以及“7 枚”，得到重要道具“里**カジノの**手形”。

③再次进入酒吧“BAR **アンビシャス**”，招待看到大河手持的“里**カジノの**手形”，这样就能进入店里面的赌场了，和里面的北方组成员发生交战，轻松解决。

④得到北方组老大情报的大河回到北极星，与马场对话并休息，接下来去冰雪祭的会场大路公园东调查那里的舞台情况，回到北极星继续休息。冰雪祭当天，与马场对话选择“准备**は**全部済**んだ**”就能进入“冴岛大河篇章”最后的战斗了，玩家不妨在月见野多逗留片刻。

⑤一出门就是北方组的杂兵战，接着来到商店街会遇到警察，这里必须换上圣诞服或者外套，否则会直接被警察发现。接着继续与马场汇合，路上会有两批敌人包括援兵前来阻拦，解决掉之后在中央驿通**り**会看到马场，过马路的时候有汽车企图撞倒大河，QTE 按○键回避，汇合后和马场一起击倒北方组成员。

⑥成功劫持了北方组组长，来到一座废弃的写字楼正欲揭开关于真岛吾郎的真相，组长却遭到神秘凶手的枪击，一场追击战开始，这场追击战半路上不管玩家如何攻击都抓不到他，直到追至拉面村的空地，神秘凶手的身分才被揭晓……

BOSS：马场茂树

不能因为马场是自己的小弟就轻视了他的实力，他的攻击和回避都相当难缠，并且还会使用擒拿技直接将玩家放倒。战斗中多使用武器和蓄力攻击，和马场保持距离并注意抓住攻击的间隙，打起来就不会太被动。马场体力不足时会自动进入“反击の极み”，按键连打就能终结他。

第二部剧情梗概

时间回到两年前，冴岛大河在神室町与真岛吾郎在击球中心进行最后的道别，他将回到监狱中继续服刑，而略显颓废的真岛此时也没有了以往的狂放和霸气。两年后的今天，监狱中的纠纷与冲突并未让大河低头，他的目的只有一个——安安分分服刑，尽早重返东城会。

然而，大河没有迎来假释出狱的那一天，却等到了一封来自东城会的逐门状以及真岛吾郎的死讯。结合狱中近来发生的一连串极不正常的事件，不安的监狱副所长高坂决定铤而走险，提议大河与他的狱友马场一同脱狱。

躲过众人的追杀，大河和马场顶着极为严寒的气候趁着夜色逃离监狱。虽然大河在雪地中与马场走失并遭到棕熊的袭击，所幸被当地猎人村落的好心人及时救下。

恢复数日后，大河与马场最终来到真岛被杀的札幌月见野，经过一番缜密复杂的计划，两人成功绑架北方组组长北方大藏，他称自己并未杀死前来札幌与之结盟的真岛吾郎，而是背后令人其人操作这一切。

没等北方大藏说清真岛吾郎的传话，一颗子弹射进了他的身体，大河未曾想到竟然是从狱中就一直跟随自己的马场背叛了自己，尽管马场被大河的义气和恩情打动，但他还是没将真相告诉大河。大河决定前往神室町一探究竟并找出真岛的确切下落。

第三部 泽村遥/秋山骏

第一章 梦の舞台里

①正在大阪接受偶像育成的遥最初的游戏部分是演出舞蹈的教学，跟着要求操作就行，其中画面左上方的星型符号表示可以按 L1 键发动“偶像 Heat”的次数，此状态下更容易积攒气槽。

②完成教学与实练之后，下去事务所 3 楼的办公室找堀江对话就可以直接回家了。休息到第二天，出门遇到旧友**アカリ**，和她进行舞蹈决斗。和演出舞蹈不同的是，舞蹈决斗有四条不同的指令槽，按方向键切换指令槽（会变亮）再按指定的按键才算成功输入，考验玩家的左右手配合。

③去艺能事务所 3 楼找堀江，调查门口的日程表并选择“后援会主催 握手会”。握手会的规则稍显复杂，长按□键可以持续提高好感度，选择不同的对话也能提升好感（通常选择“**ありがとうございます**”）按 L1 键做出微笑动作可以保持粉丝的好感，即便长时间握手也不会出现失望的情绪。

④回到事务所再次调查日程表，选择“**プリンセスリ－グ　第 1 ラウンド**”，在准备出场的时候名为 YOKO 的阿姨会出现，她会教遥在演出舞蹈中发动“高潮 Heat”，演出结束后可以单独找她完成相关修行。所谓和大阪艺能事务所 T-SET 组合的比赛，其实也没有特别的地方，和练习时一样正确按键即可胜出。

⑤返回事务所，先前往 4 楼的练习室，再去 3 楼办公室里的社长室触发剧情，遥需要找一个新的舞蹈老师。前往苍天堀的“BAR **ステイル**”，和招待对话并选择“色黑**で**派手**な**人见**ませんでした?**”，出店后触发剧情，和**アカリ**再次进行舞蹈决斗，胜出后得到认可。

⑥去事务所 3 楼的社长室前找到堀江，和他一起前往苍天电视台向万田制作人道歉。堀江会在文左卫门筋的出租车旁边等遥，与他对话。

⑦在电视台找到万田之后他会让遥紧急上台顶替一个抢答节目，每个问题要在 10 秒内给出正确答案，共 10 道题。其中 1 ~ 3 问为错误（按 × 键）、第 4 问正确（按○键）、第 5 问错误、第 6 问正确，第 7 与第 8 问错误，第 9 问正确，第 10 问错误。

⑧返回遥的公寓，门口会遇到**タツヤ**，回家选择“**寝る**”本章结束。

第二章 托された想い

①翌日照例前往事务所的 3 楼，然后去 4 楼的练习室与**クリスティ－ナ**对话并接受进一步的舞蹈训练。完成后从当天的日程表上选择“市民**イベント**”发表新歌“KONNAN **じゃないっ!**”。

②活动结束去**ドン・キホ－テ**找堀江，遥遭到 T-SET 组合两名成员的戏弄，社长出现解围后前往艺能事务所 3 楼的社长室，她会带着遥出门购物。

③跟社长一起前往**ル・マルシェ**买衣服，可以不用考虑价格随意挑选。买完衣服遥提出去游戏中心，和社长进行《太鼓之达人》的对决后就可以坐车回公寓了。

④回到公寓选择休息，第二天一早，遥按正常时间前往事务所，发现社长在事务所天台“自杀”身亡。

第三章 接近

①本章开始玩家的操作角色切换为秋山骏，剧情后击退 4 名前来闹事的近江连合成员，前往遥所在的艺能事务所。

②进入事务所 4 楼的练习室，在屋顶和遥对话，选择完全部对话肢之后再选择“现场**の**状况**は**大体分**かつたな**”，操作角色自动切换为遥（也可手动切换为秋山骏），返回自己的住所休息。

③操作角色再次强制切换为秋山骏，前往艺能事务所，路上遇到西乡大二郎，和他进行教学战斗，学到关于秋山骏的绝技“**エアストライク**”相关技巧。后面的流程中可以继续来找西乡进行修行。

④来到事务所与遥汇合，进入社长室发生剧情，堀江从天台摔下。利用 3 楼尽头的紧急通道上到顶楼，和遥的前任舞蹈老师荻田交手，这个动作夸张的家伙不难对付，只是攻击范围比较大，快速解决他吧！接下来出现的幕后黑手才是真正的 BOSS 战。

BOSS：谜の男

还是刚刚和荻田交手的场地，但对手强大很多，地上有回复道具可以拿。BOSS 的连续技很长而且伤害高，玩家一定要熟悉他的套路，近身的状态下他还会猛扑抓住玩家。由于正面的攻击几乎全部会被他防御住，体力下降后他甚至还能弹返玩家的攻击，所以引诱他出手后再反击会是不错的战术，也可以适当使用投技。BOSS 的体力不高，最后和遥一起配合就能给他最后一击将其击退。

第四章 梦のまた梦

①角色切换为遥，前往艺能事务所 3 楼找山浦对话，日程表选择参加“**プリンセスリ－グ　第 2 ラウンド**”，与 T-SET 组合以新歌决一雌雄，赢得第二轮比赛的胜利。

②回到事务所与秋山骏合流，对话选择“**はい**”，操作角色切换为秋山骏。来到法眼寺横丁的酒吧“BAR **クレスト**”，出来之后会遇到**タツヤ**。在附近随便闲逛一会，刚刚酒吧的老板就会打电话过来主动联系秋山。如约来到距离酒吧不远的“招福町**の**驻车场”，和包括酒吧老板在内的敌人发生战斗。

③角色换回遥，接到秋山的电话前往“BAR **クレスト**”，从遗书伪造者那里获得关键情报，接着返回公寓休息。

④杀害社长的凶手逐渐浮出水面，秋山骏搭乘出租车前往“大阪艺能”与对方事务所的社长交涉。

⑤为了准备最终回合的比赛，遥在事务所开始新歌的课程练习，完成后来到 3 楼与山浦对话，接下来就可以在日程表上选择参加“**プリンセスリ－グ　ファイナルラウンド**”，这是第三部中玩家操作遥的最后机会，如果有未完成的事情可以提前去做。和山浦最终确认之后，遥就将前往电视台与 T–SET 组合进行最后的较量，只要玩家正常发挥，结果自然是毫无疑问的。

⑥操作角色切换为秋山，回到自己的办公室会遇到等候在此的刑事芹泽，他放下话离开之后，近江连合的袴田带着比上次更多的手下前来报复，当然这都是徒劳的，战胜袴田之后从他口中得知逢坂兴业的所在地。适当准备一下就可以乘坐出租车过去了。

⑦逢坂兴业的据点是一座废品处理工厂，从正门开始直接攻入，只有一条路，直接消灭场景里的敌人不断前进即可。在起重机前按△键发动特殊奥义（无需气槽）可以一次清剿不少敌人。

⑧工厂的废弃锅炉前找到负伤的荻田，剧情后消灭最后一批杂兵就能从小门进入到建筑物内部。楼内里面分为两层，先把 2 楼的所有敌人消灭，拿到 1 楼的钥匙之后再下来，房间里的敌人不是很多，进入仓库触发剧情，谜之男也就金井命令手下杂鱼围剿秋山，但这并不足为惧。

⑨担心遥的安全，秋山火速赶回艺能事务所 3 楼，虽然遥被胜矢社长安全送了回来，但遥随后又只身一人前往“新大阪站”，得知情况的秋山搭乘出租车前往“新大阪站”，这是第三部的最后一战，玩家请事先做好准备。

BOSS：金井嘉门

及时赶到车站的月台，这次是金井和其他手下一起上，战斗难度比前一次有所增加。拉开和金井的距离，逐个将距离 BOSS 身边较远的杂兵消灭，然后再和金井本人战斗。交手过程中会有新的增员出现，还是优先将他们消灭，接着再迂回和金井交手。这一次他的防御更加坚固，

弹返也使用得更频繁，所以不能急于出手，而是要等待他的破绽出现后再反击。BOSS 的体力下降后有 QTE 的反击，可以最终击倒他。

第三部剧情梗概

在桐生一马的安排下，遥从牵牛花离开后便跟着艺能事务所的社长朴美丽前往大阪实现自己成为偶像的梦想。虽然训练和比赛很辛苦，但有着事务所大家的支持，遥一点点地成长，距离梦想也越来越近。就在这时候，社长朴美丽却突然“自杀”。

这起极为不自然的“自杀”，朴美丽遗留下来的一封来自前方的信成为事件的关键。逢坂兴业的金井为了得到这封信，指示遥的前任舞蹈老师对社长惨下毒手，而金井的老大正是对手大阪艺能事务所的社长胜矢直树，他的另一个身分是近江连合的重要干部。

由于和朴社长有着借贷方面的往来，刚好在大阪打理分社的秋山骏也介入了这起事件中。经过一番调查，他发现那封信的主人也就是朴美丽的前夫竟然是眼下生死不明的真岛吾郎。遥即将在日本最大的舞台——东京巨蛋进行她的正式出道演出，而真岛在信中约定朴美丽在演出后见面。为了实现遥的梦想，也为了解开近江连合隐藏在信背后的阴谋，秋山必须重新返回神室町。

第四部 品田辰雄

第一章 舍てた荣光

①第四部的舞台是名古屋的锦荣町，而新角色品田辰雄的故事是本作的剧情的重要伏笔。游戏开始后品田从自己的住所下楼梯来到街道上，前往风俗店“**ふと**桃 Club”取材，路上遇到老婆婆会给回复道具。

②从风俗店出来直接去附近的久保田警备帮助**みるく**的弟弟解围，剧情后与 4 名保安交手，学会品田的绝技“俺流 流星**タックル**”的相关技巧，成功解决后返回“**ふと**桃 Club”。

③取材完毕前往出版社的途中与房东宇野同行，刚拿到报酬又被高杉收走的品田只能前往击球中心“**バッティングセンタ－**”试试手气（打出全垒打有奖金），半路上接到出版社的电话，确认稿件内容依次选择“**ふと**桃 Club”、“**みるく**”。在击球中心门口与路边的混混交手，胜利后得到武器“丈夫**な**铁**パイプ**”，这根管子可以无限使用，后面的流程中会经常用到。

④在击球中心玩击球的小游戏，要求 30 球中打出 1 个全垒打。左摇杆移动击球区域，不同的按键精确选择击球的小区域，球的落点区域在画面中会以圆形的色块预判出来，色块变为黄色的瞬间即为击球的最佳时机。

⑤离开击球中心接到电话，去牛岛的店里，离开后会碰见前来报复的久保田保安大野铁平，因为地方小所以打起来有点变扭，不过可以多用场景内的道具对付这个难缠的家伙。

⑥在回家的路上会看到**タツヤ**，返回自己的住所遇到带着口罩的陌生男子，剧情后本章结束。

第二章 过去への挑战

①从自己的住所出来后，品田被白河拉去击球中心决一胜负，10球内需要打出1记全垒打，打法和前一次相同，失败了就多尝试几次。

②离开击球中心，在带板通交叉路口的大屏幕前发生剧情，之后接到**みるく**的电话，前往“ふと桃 Club”。从风俗店出来，随便转一下就会接到来自出版社的电话，去出版社前找到编辑部的人获得“**スタミナンロイヤル**”，接下来就总算可以回家睡觉了。

③翌日为了调查15年前的真相，品田和高杉前往房东宇野的针灸所，找不到人之后去对面的案内所打听消息，来到熊野大通北，和“新乳**シャイン**”门口的服务生对话，接着再去对面的另一家案内所，这样就能在绸通南的“大纳言”找到宇野，不过他一见到高杉就跑了。

④经过几次有惊无险的QTE回避掉路上的危险事件，回到针灸所找到宇野，对话后叫一辆出租车前往“烧肉一头买い”寻找另一位当年的队友。

⑤返回针灸所，神秘男子企图释放瓦斯灭口，追出门后发生追逐战。品田正想从他口中问出原委，不料却又险些被人陷害，这场“事故”背后的黑手，竟然是自己当年的另一名队友——酒井笃志。

BOSS：酒井笃志

酒井笃志手持武器，攻击范围比较大，如果空手与他对峙会比较吃亏，推荐玩家事先装备一两件顺手的武器，或者直接使用之前拿到的无限钢管也可以。品田的移动速度很快，要抓酒井的攻击间隙并不是难事，最后用QTE终结他。

第三章 真实の对价

①从住所出来后去牛岛的店，出来后随便转一转就会受到宇野打来的电话。来到宇野的针灸所触发剧情，接着就可以乘坐出租车前往62番仓库，这段战斗非常长，去之前请做好充分准备。

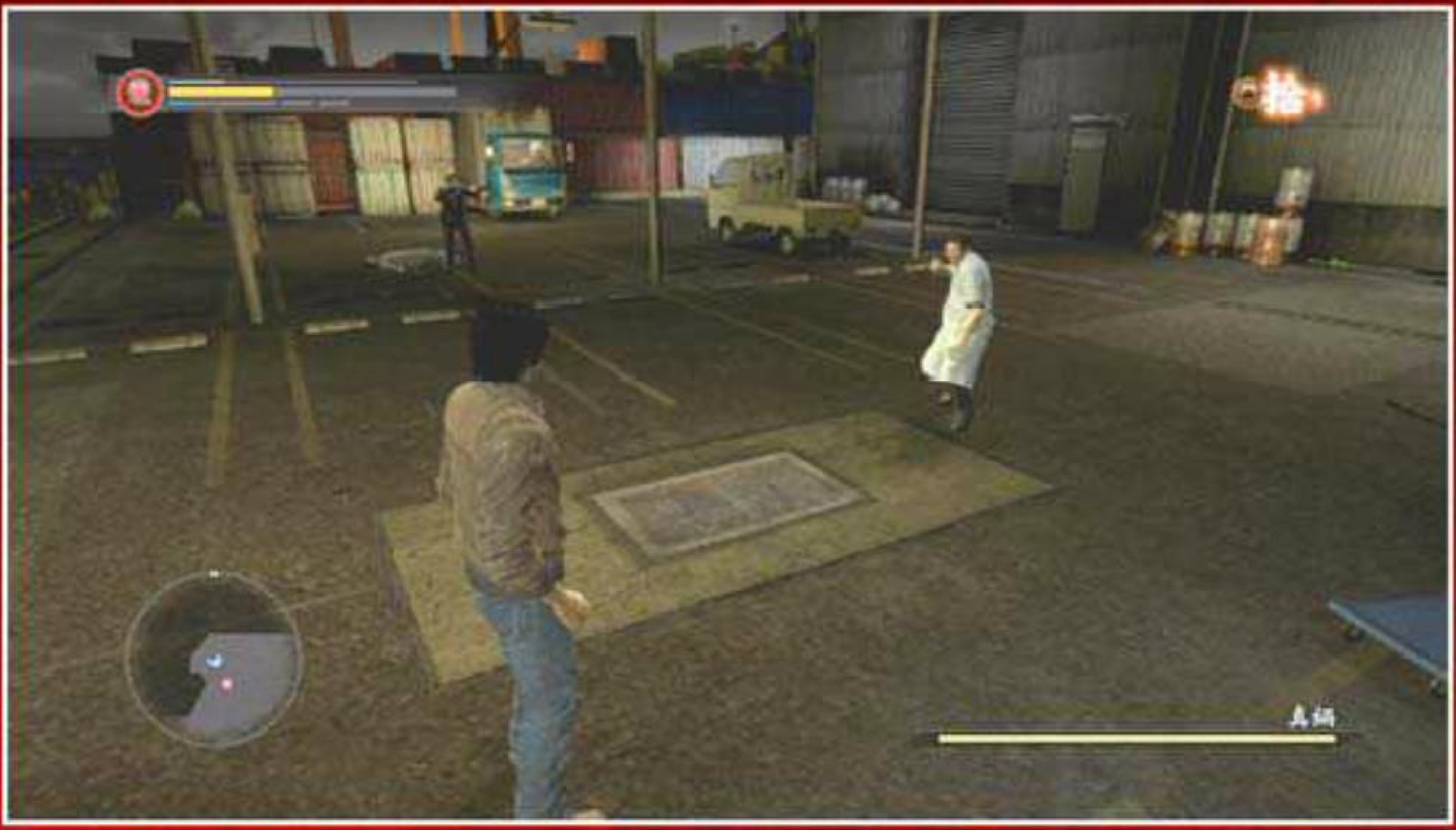
②进入仓库内触发剧情，高杉会冲进来帮品田解围。先解决仓库门外的敌人，他们都是普通的一般市民，对付起来很轻松。紧接着久保田会开着装卸车追逐品田，这一段是背向视角，路上的障碍物要一一躲掉或者破坏掉（按□键），否则会被久保田撞倒。

③弃车的久保田手持双铁管继续追杀品田，不过因为战斗中有高杉的协力，所以对于玩家来说并不吃力。战斗中高杉除了能帮品田分散敌人的注意力，两人凑到一起还能发动特殊的奥义。

④战胜久保田后继续从仓库脱出，一路上死缠烂打的久保田会带着手下多次出现并多次被击退，打法和先前类似。另外路上有几处地方需要QTE按键来突如其来的危险，玩家得提高警惕。最后一次击倒久保田后，仓库外的空地上发生BOSS战。

BOSS：真锅干二

这场战斗没有高杉的协助，不能依赖他来吸引火力了。好在场景比较大（有回复道具），玩家有足够的行动空间。真锅使用的武器是菜刀，除了挥舞之外还会突刺攻击，但硬直都比较大。无论是连段还是用武器，玩家都要学会见好就收，一旦打出对方的硬直就直接闪避，太贪会遭到BOSS的反击。



第四章 儚き花道

①回到住所的品田接到面具男的电话，下楼随便转一圈再次接到他催促的电话。返回住所，面具男表露自己的真实身份——东城会六代目现任会长堂岛大吾。

BOSS：堂岛大吾

作为老玩家都熟悉的“狠角儿”，大吾的实力在这里明显有所保留。除了普通攻击，他还会使用弹返技令玩家气绝，所以还是多使用武器为上策。体力剩下一半左右时，大吾会进入持续的斗气状态，招式增加新的判定，防御也更稳固，玩家可以改用投技，或者用迂回战术一点一点消磨大吾的体力也比较安全。

②和大吾对话选择“**ああ**”，一起前往神室町和多年来的幕后黑手做一了断。这是“品天辰雄篇章”的最后部分，在锦荣町还有事情想做的话就在此之前完成吧。

③剧情后来到棒球场，和当年的投手泽田并肩战斗，对手是数量极其众多的黑羽组成员。这段战斗可以说完全是为了故事需要而安排的演出，打起来毫无难度，玩家只要尽情宣泄即可。品田和泽田的合力奥义非常热血，一定会让所有人都觉得很过瘾。

④战斗的最后，品田会和泽田再次站在棒球场上，重演当年的那一幕，第7球会出现QTE提示，完成后终于了却夙愿，本章结束。

第四部剧情梗概

十五年前的一场棒球比赛，刚成为职业球员不久的品田辰雄凭借一记漂亮的全垒打为球队带来胜利，却不想因此给自己背上了赌球的无妄之罪，充满无限可能的棒球生涯至此终结。

如今的品田是风俗小报的写手，身边还有整天缠着自己讨债的高杉。平淡无奇的生活被一个带着面罩的神秘男子打破，他希望品田能调查当年赌球事件的真相，而报酬高达 2000 万日元。在高杉的协助下，品田发现十五年前的那起事件竟然是为了将近江连合与东城会以赌球的借口赶出名古屋，从而建立新的黑帮名古屋组，而自己只不过是整个事件的替罪羊而已。包括队友与教练都是事先串通好的同谋，而不见真身的名古屋组构成者原来都是品田平时生活中的友人，这令他十分错愕。了解清真相后，面罩男揭开自己的身分，他正是在福冈失踪的东城会现任会长堂岛大吾。作为年轻时曾经相互激励过的同窗好友，品田要求堂岛带自己前往东京亲手了结这一切，不过在此之前，他回到了当年那场比赛的棒球场。

名叫泽田的男人不出所料在这里等着他，作为那场比赛中让品田打出全垒打的投手，当年他也曾被组建名古屋组的幕后——黑羽组收买。出于对棒球的热爱，出于对品田当时为何能在关键的第 7 球打出全垒打的不解，泽田最终选择和品田一起战斗，重演了当年那熟悉的一幕。而另一方面，策划这起事件的幕后者已经开始了行动，事件的全貌即将浮出水面……

最终部

第一章 传说の归还

①最终部，之前所有角色的时间线将在这里交汇。桐生从福冈回到神室町后直奔“**ニュ－セレナ**”，接着下来和“**スタ－ダスト**”前的店员对话，走到“天下一通**り**”后面的空地，与跟踪自己的马场茂树进行战斗，和以前大河篇的打法差不多，并不难对付。战斗结束后返回“**ニュ－セレナ**”，选择“**すぐに店に入る**”。

②操作角色换为冴岛大河，前往儿童公园里的井盖，从这里进入下水道并前往“赛**の**河原”。老规矩，在花屋那儿打听到事件的相关情报，然后去地下斗技场和花屋的部下对话，接着是与相泽圣人的战斗。

BOSS：相泽圣人

久违的斗技场，相泽并不是一个特别强大的对手。大河的蓄力攻击以及投技都对他非常奏效，BOSS 的体力也不高，战斗不会耗费太长时间。

第二章 封じられた过去

①从大阪回来的秋山骏前往天空金融“**スカイファイナンス**”在神室町的办公室，遇到前来借款的品田，与品田对话选择全部分支后再选“**だいたい分かつた**”即可。

②去任意一家便利店购买 1 万日元的酒（自动购物），然后来到神室町北部的“**ホテル**街”，东边的三岔路口前有一台自动贩卖机，和那里的流浪汉对话，接着随便在附近转一转就能接到流浪汉打来的电话。

③来到七福通**り**的 MEB 案内所，调查旁边的大楼，和一帮小混混发生战斗，本章结束。

第三章 生き残る者

①去千禧大楼，从侧门进入大厅，接下来是连续的战斗，做好事先准备，玩家可以从桐生一马和冴岛大河中选择其中一人进行游戏，笔者个人推荐使用桐生一马。

②一路消灭阻拦的杂鱼，进入大楼后干掉 1 楼的全部敌人，楼上会有东西被投掷下来，QTE 按键 5 次才能全部回避。从自动扶梯上到 2 楼，名为村田的中 BOSS 会和玩家单挑，轻松搞定后通过电梯前往 4 楼，新的中 BOSS 东出和他的手下登场，先干掉杂鱼再解决它。

③最后的门扉之前，藤川、东出以及另外 5 个手下会一起出现，比较棘手的名为藤川的敌人，他的行动速度快而且连续攻击比较长，被堵在角落的话会非常不利。好在藤川的体力不高，优先将他消灭后就简单多了。进门后是大段的剧情与连续三场 BOSS 战。

BOSS：渡濑胜

渡濑体力很高，半程过后会进入斗气状态。战斗中利用开阔的场景和他多做周旋，抓住攻击的空隙进行反击，不要一味地近身与他硬拼，只要有足够的耐心，战胜他仅仅是时间的问题。

BOSS：胜矢直树

在大河的面前，胜矢并没有想象中那么强，可以多用投技对付他。拉开距离后 BOSS 会使用飞踢，抓住硬直能对他造成不小的伤害。大河的行动速度慢，回避攻击时要手疾眼快。

BOSS：桐生一马/冴岛大河

根据玩家选择角色的不同，这场战斗的对手可以是桐生也可以是大河，选择桐生作为操作角色会更简单一些。因为对手的攻击套路玩家已经非常熟悉，加上本场战斗的体力值也设定得不高，因此可以很快解决。

第四章 绊の交差点

①操作遥前往第三公园和马场对话，接着回到千两通り的临时练习室进行最后的训练。这是整个游戏中玩家能操作遥的最后机会，乘坐出租车也能返回苍天堀，所以有什么支线或者收集需要完成务必在此之前解决。

②剧情后操作角色切换为大河，去屋顶与桐生对话。接着换回桐生，返回“**ニユ－セレナ**”，触发故事后本章结束。

最终章 梦、叶えし后

①最终战之前所有角色的金钱汇总，道具分开，玩家可以自行切换，也可以重新回到之前的城市，把该做的事情都做了，充分准备一番之后，在“**ニユ－セレナ**”的沙发前选择两次休息，直到第二天傍晚的决战。

②第一段战斗在桐生和秋山两者中选其一，敌人是千禧大楼广场前的一伙杂鱼，使用武器的话能够很快解决；接下来的战斗是前往下水道的大河以及品田，和前面一样，选择其中一人，另一人则作为帮手。一路清剿敌人到下水道的最深处，这里有中 BOSS 小谷野和他的一帮手下出现，战斗中他会将品田打飞，及时输入 QTE 按键就能化险为夷。

③分头行动之后，大河登到千禧大楼的最顶层，剧情后是与真岛吾朗的 BOSS 战。

BOSS：真岛吾朗

真岛使用的武器为匕首，闪避非常迅速，不能轻易出手，战斗中多以投技对他发起攻击。体力减少到一定程度后，场景内会出现若干个真岛的分身，一一将分身消灭可以重新看到他的本体。真岛体力减少的过程中会有三次特别演出，全部有 QTE 提示，最后一次则是以按键连打给予其最后一击收尾。

④及时赶到东京巨蛋的品田接下来要和马场茂树进行战斗，虽然有过多次交手，但这一次的马场比以前强出不少，特别是斗气状态下，玩家要谨慎应敌。

⑤回到秋山和桐生的方面，选择其中一个角色协力将广场上的敌人全部消灭，接着则是秋山独自对付金井和他的手下，这次金井手上一开始还带着刀。先拉开一定距离把他身边的杂鱼逐一干掉，接着再慢慢对付他，没什么技巧可言。

⑥赶回东城会本部，桐生发现这里一片狼藉，来到会长的房间，坐在这里的竟然是相泽圣人，一场恶战在所难免。

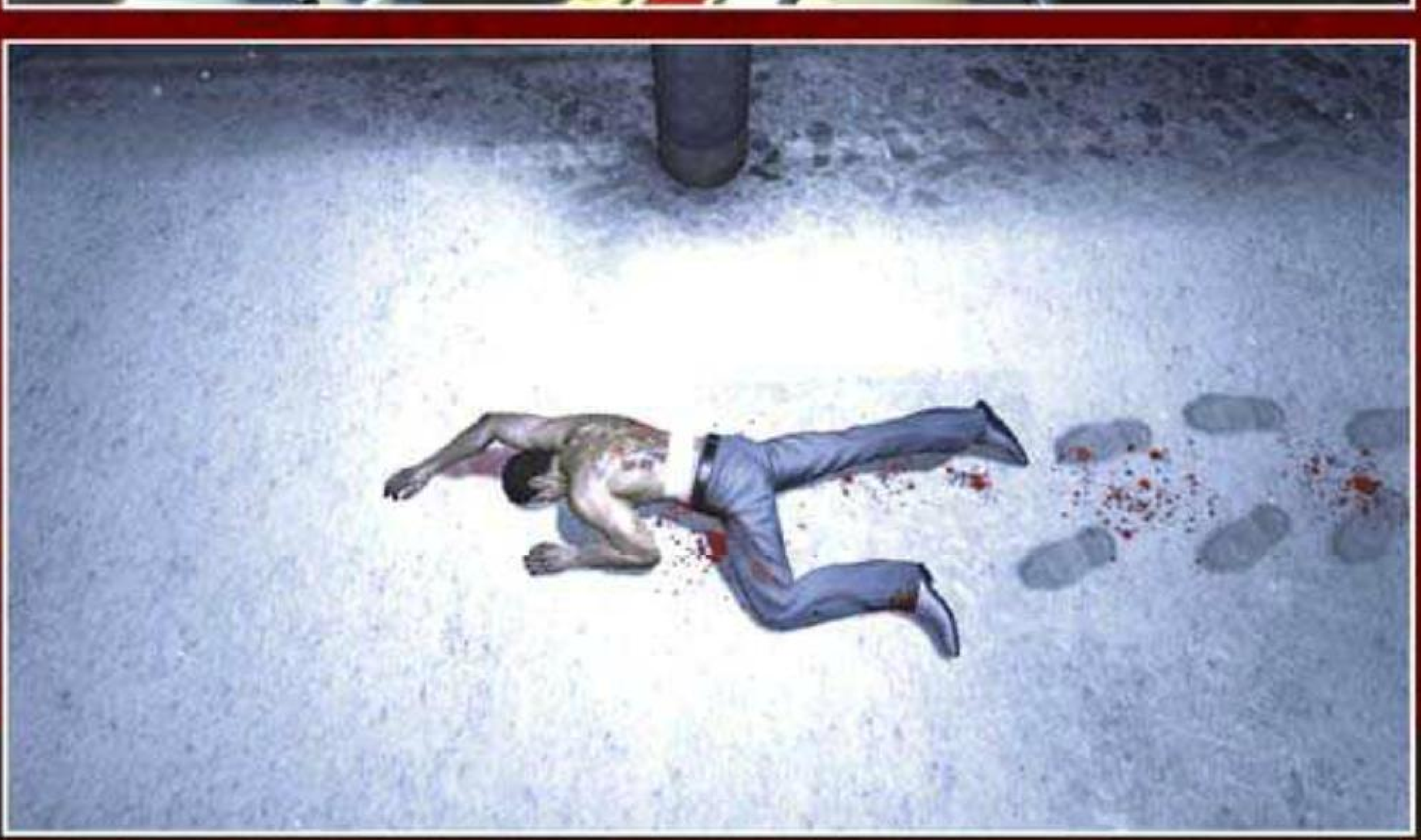
最终BOSS：相泽圣人

不要被最终 BOSS 深不见底的体力槽吓到，整场战斗会分为几个部分进行。开场后先进行一次 QTE 回避，接着是走廊和 1 楼的大厅，相泽每少一条体力槽就会进行一次 QTE，场面非常热血。斗气状态下 BOSS 的判定范围很广，抓住他的硬直再进行反击，适当的时候使用回复道具。最后一个场景是院子里的雪地，要有足够心理准备，最后终结一击的 QTE 如果按键失败会直接 Game Over 从头再来，玩家不要因此而前功尽弃了。

最终部剧情梗概

在所有事件的终结之地——神室町，桐生、大河、秋山以及品田终于见到了那个在幕后操控一切的男人，他既不是近江连合的胜矢与渡濑，也并非马场、品田的教练或者其他被操控的人，他是一直都在人群中间、并且从头至尾导演一切的男人——披着刑警“芹泽”这一伪装外衣的近江连合会长、黑泽翼。他表面的目的是想除掉包括自己继任者在内的所有人，实则是为了给自己的亲生儿子——潜入在东城会内部的相泽圣人一手创造全新的天下。然而所有人得知真相后，黑泽翼人心向背，失去了所有曾经支持自己的部下，而桐生也以力量驯服了相泽。

男人们的战斗背后，站在巨蛋舞台之上的遥也实现了自己的梦想。对于遥和桐生而言，他们将永远是相依相偎的家人，未来还在继续。



修行

除了升级获得技能外，玩家也可以通过修行来习得相应技能，其中不少技能都十分强劲，建议早日习得。习得技能过程中大多是与对手战斗，注意修行战斗中都不能使用极招式来攻击对手。但是可以利用“怒龙の气位”这样的特殊技来攻击，也可以使用道具。

桐生一马

古牧宗介的修行

桐生一马第一章后半段，古牧宗介会传授玩家“怒龙の气位”，之后去南东隅的施工场里与古牧宗介对话便可开始修行。每次将其打倒都可以获得新的技能。在“古牧流受け流し”习得之后，会中断修行，此时在第二章前往永洲ナイトナビ与古牧宗介对话，这样可以习得“醉铁山の极み”，之后便可回到之前的施工场地里继续修行。

古牧宗介的战斗，由于其攻击速度奇快，被打的时候注意多用L1的防御。战斗途中他会使用“怒龙の气位”，此时玩家的攻击对其无效，尽量以防御或者干脆跑开躲避为主。还有一种办法就是自己也释放“怒龙の气位”。攻击时尽量招式多变一些，在其防御时用投技即可。在习得虎落等招式后会简单不少。记得多买些药品带着。

习得技	修行名
古牧流 弹き返し	疾风の卷
古牧流 捌き打ち	阳炎の卷
古牧流 受け流し	流水の卷
古牧流 虎落とし	虎穴の卷
究极の极み	究极の卷

冴岛大河

天童的修行

冴岛大河的第三章后半段，可以进入集落中的“集落の祠”（穿过一个洞后来到一个小屋处）。去集落与业者对话买一个ニンジン，之后在小屋前调查，将ニンジン供上去，仙人便会出现。之后玩家只要按照以下物品的顺序依次供给仙人便可一步步修行。

供给物	入手方法
ニンジン	雪山集落与业者对话，花60日元购买。
木雕りの人形	木材与ノミ组合后制作，按出菜单选择道具后，先选ノミ再将其与木材组合即可。这两样素材都可以在业者那里买到。
ウサギ肉	狩猎兔子即可获得。
鹿肉	狩猎鹿即可获得。
金の皿	月见野的“えびすや 月见野店”花10万2000日元可以购买。
グラビア杂志	月见野的セイコ-マ-ト内花800日元购买。

供给物	习得技	攻略方法
ニンジン	猛虎の气位 铁锤	仙人移动速度很快，不容易打到，不过攻击方式比较乏力。在其召唤三个人形体时会有较大的硬直时间，此时便是最佳的攻击时刻，上去用蓄力攻击揍他吧。
木雕りの人形	猛虎 咆哮	这次仙人多了一招全屏攻击，攻击力超高，其实只要按住L1防御雪崩下来的位置即可。
ウサギ肉	猛虎 脑碎きの极み	和之前相比，增加了一招近身升龙攻击，用猛虎咆哮返他即可，两下升龙都是有规律的，之后再用三方连续三角蓄力揍他。
鹿肉	金刚の气位	和之前相比加了隐身的招式，其实不难辨认，很容易就能打赢。
金の皿	猛虎 龙锤	攻击方式基本没什么变化，由于已经习得了金刚の气位，所以不会有难度。
グラビア杂志	猛虎 突霸の极み	这回对方会使用之前的所有招式，不过在金刚の气位面前只有被打的份。

泽村遥

YOKO的修行

泽村遥第一章便可开始修行。第1次比赛结束后在岩桥下便可找到YOKO。每次与其对话后完成选第一个，之后完成相应的任务便可进行修行。

修行名	经验值	攻略内容
ヘルスケアのヒ・ケ・ツ	2000	去图中标示“ダイコクドラッグ”的地方购买“サイコカリュウコツボレイトウ”，之后给YOKO
ボディケアのヒ・ケ・ツ	2000	在图中标注“揉山”的毗沙门桥附近遇到揉山，对话后再斗舞中胜利。之后回去向YOKO报告
オンナの身だしなみ术	2000	前往标注本屋1再去本屋2的地点。之后回去与YOKO对话，前往标注まぐたこで的地方买“たこ烧き16个”后回来交给YOKO。
ヘアケアのヒ・ケ・ツ	2000	前往HAIR MESSAGE LOVESON购买トリ-トメント即可。
女は度胸	2000	前往招福町西的コインパ-キング，在前面空地附近会发生剧情，在表演中达成要求后向YOKO报告。
梦再び	5000	去标注“揉山”的地方与其对话即可。

秋山 骏

西乡的修行

秋山骏在第三章接近芸能事务所时会触发修行，之后前往公园接受西乡の修行。

注意真地狱走破非常难，最好开始前先去完成饮食介绍，习得双倍体力的能力再来挑战。其余几项靠嗑药就能过。

修行名	习得技名称
地狱の走破特训	スラッシュキックプラス
地狱の射击特训	スウェイアタック
地狱の实技特训	メテオストライク
真・走破特训	エアストライクプラス
真・射击特训	カウンタ–キック
最终爆裂仰天特训	ファイナルドライブ

品田辰雄

五十岚的修行

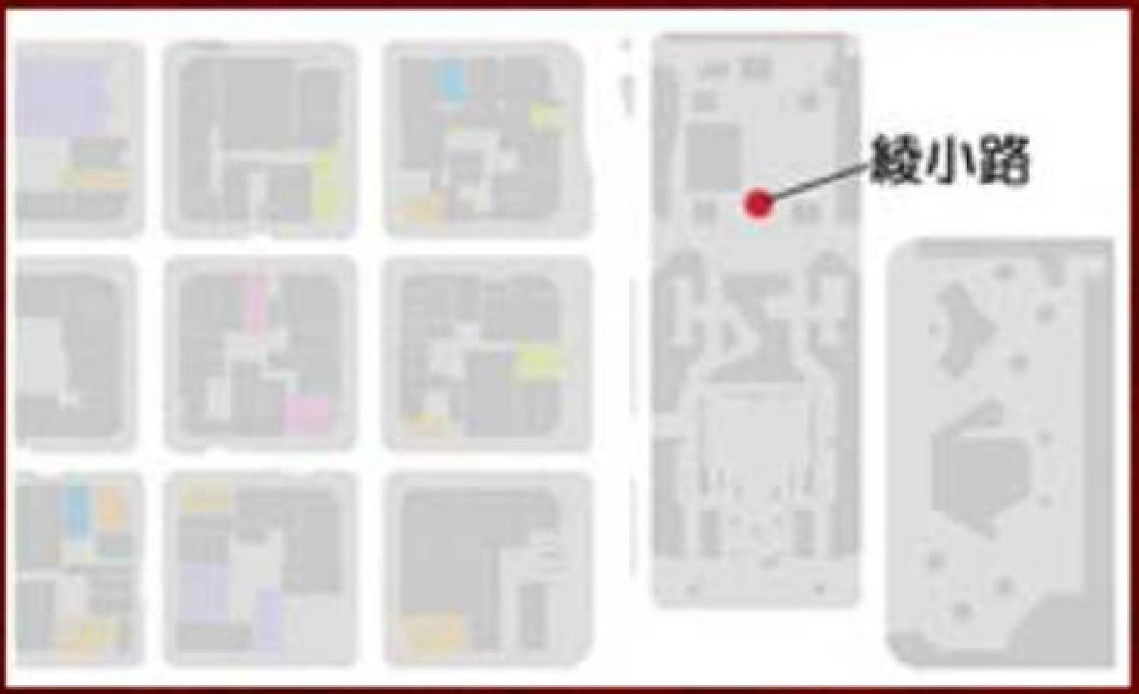
品田辰雄在第二章与白河对决后便会被五十岚叫住开始修行。

之后前往图中标注“五十岚”的 FIRST SHOT 里面完成任务来开始修行。可以习得打棒球时按 L1 使用慢动作的技能。

修行名	攻略方法
ヒ–トアイ修行	遇到五十岚后会获得“特制ミミズ”，用它去图中标示“川钓”的地方随便掉个东西上来，看到鱼饵下去后连点日元圈即可。完成后前往FIRST SHOT将东西给五十岚。
スイングカ–ソル修行	去玩棒球馆最左边的1号初级コース，10球中打出3球全垒打，按下L1用ヒートアイ 放慢速度即可，很简单。
强打レンジ修行	在中级コース中，15球中打出3球全垒打。方法同上，不过注意要在特定的挥棒位置下才行。
选球眼修行	FIRST SHOT内与桌球边上的服务生说话，与中级对手打台球的比赛中胜利即可。
ミ–トタイミング修行	去唱卡拉OK，评分到达800点以上即可。
ファ–ル修行	去游戏厅クラブセガ玩ＵＦＯ把怪物模型“ドラゴンフィギュア”抓出来。
续ヒ–トアイ修行	去喫茶アルプス吃“ストロベリ–パフェ”即可。
续々ヒ–トアイ修行	在3个店铺以上吃过鸡肉。分别是はなこ的“若鸡のザンギ”，かぶらや的“手羽先唐扬げ”，だるまや的“味噌串　皮味噌”
最后のヒ–トアイ修行	打车去名古屋埠头进行海钓，将“カジキ”钓上来。诱饵可以在钓り人那里买。えさ用えび、车エビ、伊势エビで140m～150m付近抛线。钓到鱼后开始按住R1+R2两倍速拉回，过程中注意将鱼竿拉向鱼游的相同方向即可。

绫小路的修行

在第二章时会发生遇见绫小路狮子的剧情，之后便可来到指定位置与其对话，选择“稽古をつけてもらうには”即可，不过之前需要选择“人生相谈”，在谈话中选对正确的选项才行。以下是正确的选项内容。



习得技名	人生相谈的正确选择
俭约の心得	三个问题选部问一遍→いっそ风俗店に连れて行く
俺流　大旋风の极み	三个问题选部问一遍→逆の立场でたとえ话をする
俺流　スッポン杀法	三个问题选部问一遍→女の子との会话の练习をする
俭约の心得　极	三个问题选部问一遍→断固として服装を変えさせる
俺流　残像キャッチ	女の子を褒めるんだ
俺流　跳连击の极み	この间はありがとね？→急に话しかけて迷惑だったかな？→君の可爱らしさやられちゃってさ→一绪に食事でもどうかな？→いいお返事待つてるね！

绫小路狮子的攻略方法

与其战斗前，最好先习得“俺流　爆裂フィニッシュ”，和技强化Lv8的“俺流　闪光キャッチ”。绫小路狮子每次都使用武器，多用连击中接连投技的方法对付他，比如□△○、□□△○、□□□○这样的组合。之后多用敌人倒地后的追击。注意绫小路在使用双棍时特别厉害，一定要带够药。实在打不过就去买把枪远程射死他。

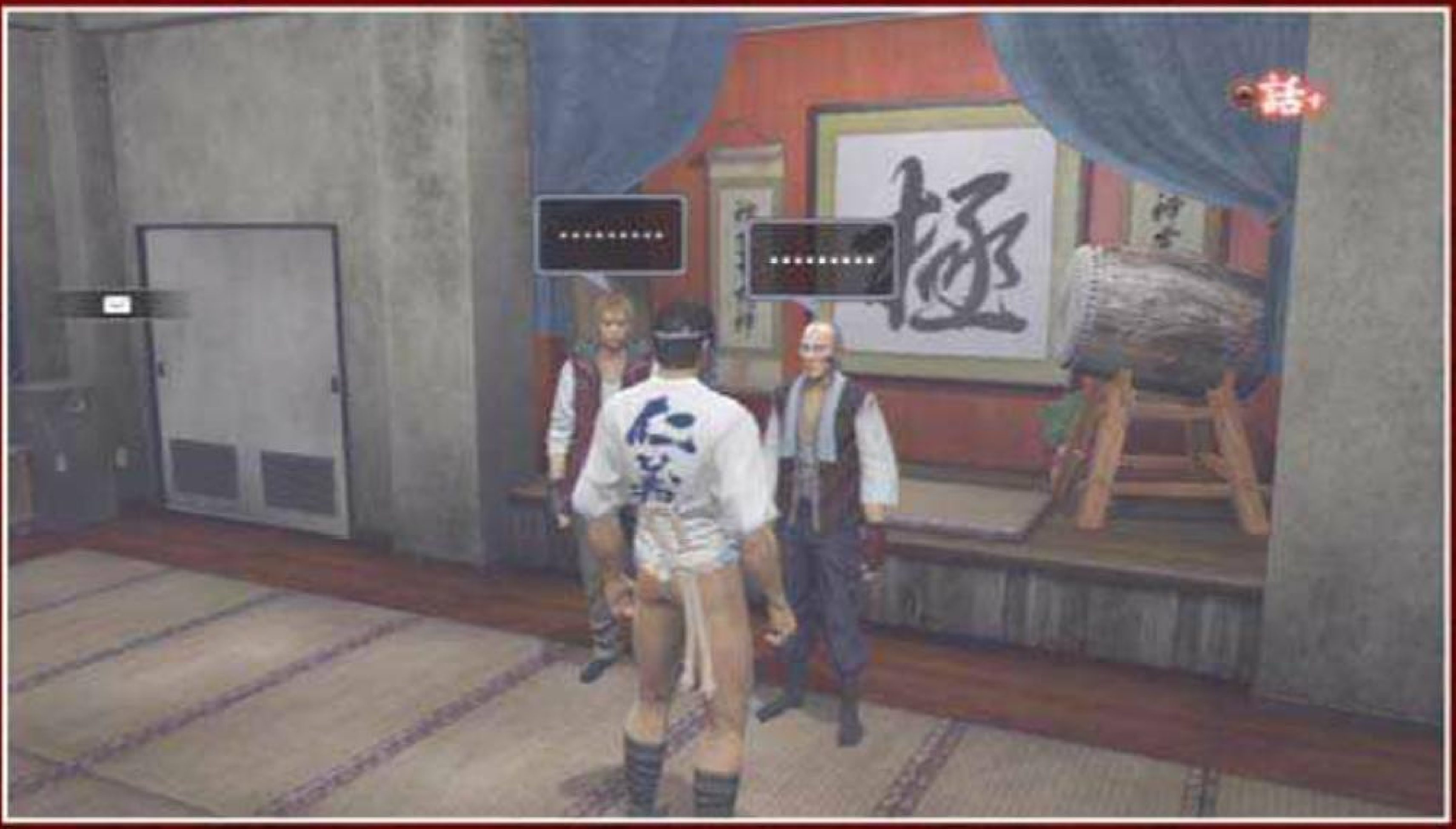
限界突破的修行

游戏中玩家如果不进行限界突破の修行，等级最高之能 20 级，在进行限界突破の修行后可以将最大等级提升至 25 级。方法如下。

最终部的第一章使用桐生一马将古牧宗介の修行全部完成的情况下，去福冈 永洲街与古牧宗介对话借给他 3 万日元。之后前往神室町公园前通赌场前与宗介对话。之后进入道场发生剧情，离开一下之后再回来，进入道场。习得“古牧流　虎落とし　极”，与宗介对话他会将 3 万日元还给你。之后再与古牧老爷子对话选“限界突破の修行”，将父子联手打败后即可突破等级上限。游戏中所有人物都可以突破等级上限，但都要来挑战他们 2 人，注意一定要在 20 级的时候再来挑战。

古牧父子攻略方法

古牧父子非常无耻，一套连下来经常打的玩家没办法还手，儿子还经常来个怒龙爆发，更是没得打。建议先解决不会暴气的老爷子，再收拾儿子。用以下方法会较为容易通过。桐生一马由于有虎落这招，在对方攻击瞬间按△反击，会有超高攻击力，连续用这招打赢父子二人并非难事。而冴岛大河建议先去修行习得金刚の气位，有了这招基本就无敌了。剩下的秋山和品田实力都太弱，建议装备武器去打，上山那里砸钱升级后开启枪“BROKEN M1985”，买这把在远处躲着射击就行了。先干掉一个就好办了，品田在有气的状态下可以用连续△熊抱对方，在墙角一对一的时候可以屈死对方。



天启

天启在观看事件后可以习得相应的极招式，玩家在第一部第三章见到つた后便会发生天启事件。游戏中每个角色都有一个天启，达成天启出现条件后，远离该区域再回到图中指定的场景便可观看天启动画，中间会有三次 QTE 需要按，如果不小心失败了可以经过一段时间后再来触发。

全天启触发地点

桐生一马

挟击の极み

快餐店遇到つた后，来到图中区域便可发生天启事件。

泽村遥

虹色プリズムスタ-

在桥上图中同样的位置与大柄な女性对话，开始支线任务“バウンド スタ－”，之后选择一决胜负，胜利以后远离场景再回到相同位置即可获得天启。

冴岛大河

雪だるまの极み

首先要在目标点附近与那个艺人(大道芸人)对话完成支线任务“雪まつり大道芸”，之后离开那个场地一段时间后，再回来便可看到他在用雪球进行表演，从而获得天启。

秋山骏

ダブルジャグラ-

先前往图中地点与文左卫门筋のお好み焼き屋对话，将敌人打倒完成支线任务“オコノミパフォ－マ－”。之后远离该场景再回到原来相同位置便可习得天启。

品田辰雄

百裂突きの极み

前往图示中的棒球馆与那个黑人对话，完成支线任务“芯で捉えろ”之后，远离该场景再回到原来相同位置便可习得天启。

タツヤ的饮食介绍

完成タツヤ的任务后，会获得吃饭后能力上升的效果。遇到タツヤ后，将相应的店介绍给他，会获得各项能力技能，其中双倍血量等能力还是很强的。

玩家需要先去图中标注タツヤ的地方触发事件，之后到指定要介绍的店吃过那里的东西，之后回去与タツヤ对话，这样便会一起访问那家店并且习得能力。全部介绍完成后到图中标注イベント的地点完成最后事件。

习得能力	效果
グルメビギナ-	会有双倍体力、吃饭后会有各项能力上升。
グルメマスタ-	腕力、集中、斗志都有双倍
グルメキング	双倍体力时第2格体力自动减少的速度下降

桐生一马（福冈 永洲街）

需要介绍的店	习得的能力
博多庄	グルメビギナ-
はんごう杂炊山	グルメマスタ-
ウエスト	グルメキング

第二章后半段触发事件，介绍完所有饮食之后前往“ラ－メン屋台　たまさ”前完成事件。

冴岛大河（札幌 月见野）

需要介绍的店	习得的能力
みよしの	グルメビギナ－
松尾ジンギスカン	グルメマスタ－
カレ－ショップ エス	グルメキング

第四章的アジト可以利用后便可触发事件，介绍完所有饮食之后前往“契茶アルプス 月见野店”前完成事件。

泽村遥（大阪 苍天堀）

需要介绍的店	习得的能力
串かつ	だるま グルメビギナ－
まぐたこ	グルメマスタ－
鶴桥风月	グルメキング

第一章便可触发事件，介绍完所有饮食之后前往“MONTBLANC COFFEE”前完成事件。

秋山骏（大阪 苍天堀）

需要介绍的店	习得的能力
かに道乐	グルメビギナ－
づぼらや	グルメマスタ－
神味庵	グルメキング

第4章BAR クレスト附近事件后便可触发事件，全部介绍完后最终部第二章神室町韩来前完成事件。

品田辰雄（名古屋 锦荣町）

需要介绍的店	习得的能力
世界の山ちゃん	グルメビギナ－
かぶらや	グルメマスタ－
だるま	グルメキング

第一章最后回家后触发事件。全部介绍完成后在“契茶アルプス”前完成事件。

全支线任务攻略

支线任务是历代如龙的传统了，玩家基本上只需根据问号的提示一步步完成相应的事件即可，不过对话选择以及完成方法会导致事件最终以“完”或者“终”结束。理想的完成事件后会以“完”来显示，并且获得好的报酬。以“终”完成事件并不会影响游戏的完成度，但仍推荐尽量以“完”来完成事件。

桐生一马篇

第二章

1.天神样、お愿い！

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	觉醒头巾（防御力1 刃0 铳0）

攻略

逢濑桥前与受验生对话，选择“なら俺がなんとかしてやろう”。回答问题时依次选择“シュジュウ关系を结ぶ”→“6分の1”→“井伊直弼”→重力による位置エネルギ－→“坏れている”便可全部答对。

2.龙の海鲜

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	“龙の海鲜丼”追加

攻略

筑前川与正在钓鱼的男人对话，选择“钓りをしていく”。之后会获得三个明太子鱼饵，开始川钓。等鱼饵沉下去后连点日元圈键便可钓鱼成功，完成后再与大叔对话选择“海钓りにいく”去进行海钓，有没有钓上来无所谓。之后便可完成事件。

3.遥を重ねて

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	ヒフミガム开运の数珠（防御0 刃0 铳0）

攻略

筑前川通り南的川沿接近触发剧情，将三人打倒后获得ヒフミガム。

前往永洲大通り的契茶ポルトゲ－ル前与ハルカ的父亲对话。之后与敌人战斗后便可完成任务。

4.タクシ-S.O.S

发生时期	第二章开始时
经验值	1500
报酬	スタミナンロイヤル

攻略

只园通与一男一女对话。 前往永洲大通り南触发剧情。 再去永洲大通り南边的十字路口触发剧情前往铃悬小路的Mストア前再次看到车。 最后去福博通り的停车场内打赢对手便可完成事件。

5.サイバ-テロ

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	1500
报酬	スタミナンスパ－ク

攻略

永洲タクシ－营业所内与村松对话。剧情中依次选择“箱の后ろに付いてるヒモを拔く”→“ヒモを元に戻す”→“止める”便可完成。

6.爆走屋台

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2000
报酬	2万日元 刚力の军手（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与倒在地上的男人对话，选择“屋台の移动を引き受ける”。之后的拉车任务与开车送客差不多，只不过这次是手拉车，往终点跑即可。玩家需要在2分钟以内到达目的地。

7.大事なのはコシ

发生时期	森永、相泽战斗后
经验值	1500
报酬	1万2000日元

攻略

先去指定地点接受任务，之后进入屋台。这里的事件完成后会开放“めん处　龙屋”。

8.ラメ色の流星

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2200
报酬	3万日元、谜の辉石（素材）

攻略

福博通り东边发生发现ラメ色の流星的剧情。前往永洲大通发生剧情，将两名敌人打倒后与七海と的对话中选择“ラメ色の流星”。

去永洲タクシ－营业所前选择接受ラメ色の流星的挑战。注意ラメ色の流星速度很快，玩家之前最好对车子进行过升级改装，不然比较棘手。赛道中的几个极加速建议留在最后一圈的时候再用。

9.远き地より

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2500
报酬	–

攻略

永洲大通り北边的十字路口与一对父子对话。

前往永洲的タクシ－营业所与和田对话。出去后发生剧情。

去超市里面一直往ATM机里汇款，一共需要7万日元。每次汇款后会得到一张照片。汇款完毕后出去便可完成任务。

10.诱拐犯を追え

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	1700
报酬	2万日元

攻略

筑前川通り与和田对话，之后上演开车追逐，玩家只要在时间内开车超越对方便可达成胜利条件。将诱拐犯全部打倒后便可完成任务。

11.コンパの王样

发生时期	森永、相泽的战斗结束后、专属任务中“息子を访ねて”完成后
经验值	1900
报酬	平常心の手ぬぐい（防御力1 刃0 铳0）

攻略

前往指定地点与清川、村松对话选择参加联谊。之后依次选择“箸を转がしてみる”→“俺たちも自己绍介だ”→“好きな女性のタイプは?”→“王样ゲ－ムの时间だ!”→“2番が王样の肩を揉む”即可。

第三章

1.ノックの音が

发生时期	第三章自宅睡觉前
经验值	1500
报酬	高纯度プラチナ（素材）

攻略

前往标注桐生的住所，会有人来敲门，选择“ドアを开ける”。之后按照“断る”→“さっさと出ていけ”→“そろそろ我慢の限界だぜ”的顺序选择，将其打倒后便可完成任务。

2.マックとの再会

发生时期	主线中遇到
经验值	1200
报酬	–

攻略

天启获得条件，这个事件一定会发生，看后习得天启便可完成任务。

第四章

1.桐生は演技派

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	10万日元

攻略

与指示处的男人对话，接受拍电影的任务。之后要念对指定的台词，分别是“ケジメをつけさせてもらうぜ、兄弟”→“ヴァンパイアなんだろ?”之后在战斗中按照ス－ツ→帽子→黄色い服→メガネ的顺序将敌人打倒。选择台词“お前が本当に不死身か试してやるぜ”之后打倒敌人后选择台词“お前が亲父から夺ったのはニセの胧月だった。”最后用胧月刀的战斗结束后选择“地狱で亲父が待ってるぜ。”便可。完成后获得10万日元和2200经验。

2.ドラゴンマスク再び

发生时期	第四章开始后
经验值	2000
报酬	1万日元

攻略

与躺在地上的男人对话，在对战中将其秒杀。回到桐生家里调查床旁边的包后获得ドラゴンマスクの覆面，之后在擂台中与其战斗，再次将其秒杀后便可完成任务。

3.桐生さんじゃないですか?

发生时期	第四章开始后
经验值	2500
报酬	–

攻略

福博通り西边与村松对话，之后与ユウヤ的对话随便选，与ユウヤ分开后一段时间会收到短信。在La Seine前与ユウヤ对话。一段时间后再次来到La Seine前与ユウヤ对话。之后会与敌人战斗，打赢以后便可完成任务。

最终部

1.最高の调味料

发生时期	第一章开始时
经验值	3000
报酬	契茶アルプス 神室町店增加“究极のナポリタン”

攻略

进入契茶アルプス。与店长对话后，所有人与タツヤ关联的任务完成后，详细内容可以看前面的饮食介绍部分。之后将人物切换成桐生一马，之后再去地图西边与タツヤ对话即可。

2.亚门

发生时期	最终部?最终章、除这个任务外所有人的支线任务都完成后
经验值	–
报酬	亚门のサングラス（アクセサリ：防御力1 刃0 铳0、全武器攻击威力大幅上升）

攻略

前往ニュ－セレナ的入口与谜の男对话。收到“亚门からの手纸”。准备好后与ニュ－セレナ的男人对话便会与亚门对战。

冴岛大河篇

第一章

1.思い出の道场

发生时期	韩来的战斗结束后
经验值	1200
报酬	–

攻略

前往图示处进入曾田地道场。将其4个弟子击倒即可完成任务。

2.かけがえのない场所

发生时期	上一个支线任务“思い出の道场”完成后。
经验值	2500
报酬	–

攻略

完成上一个任务后，再次来到道场附近发生剧情。之后进入地道场将4人打倒，注意先打倒拿手枪那个。

第三章

1.都会への憧れ

发生时期	去月见野后
经验值	2200
报酬	–

攻略

先在雪山集落发生母亲与儿子的剧情。到第四章后来到月见野。接着返回雪山集落与正夫母亲对话，获得“正夫への手纸”。再次前往月见野地图西南地区地点与店门口的男人对话。最后前往东边下一地点将三个敌人打倒后便可完成任务。

第四章

1.つるっつる

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1900
报酬	バランスブレス（防御力2 刃0 铳0）

攻略

地面很滑，玩家需要在慢走的情况下不滑到将物品运送过去。注意这里如果失败了会以“终”完结，想以“完”完结的玩家最好之前先存档。走的过程中注意按住R1慢慢走，还要注意躲避滚过来的行人。

2.最强の防寒グッズ

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1800
报酬	5万日元

攻略

与白色衣服的研究人员对话，选择“试してみる”。之后在着火时，用手中的灭火器，对着火势按住△扑灭即可。

3.食の旅人

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	3000
报酬	セレブな香水（防御力1 刃0 铳0）

攻略

来到场景内与少女对话，离开场景时会被叫住，之后回去和她一起吃饭。

完成后去一趟集落，在中央会有人和玩家对话，之后会进入雪山当中。将少女救出后，进入屋子与老伯谈话进雪山打猎，将鹿杀死后便可获得鹿肉。如果之前已经获得过鹿肉，就去屋子里取出来便可。之后与山下对话，选择“鹿锅をごちそうする”便可。

4.放たれたもの

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2200
报酬	3万日元

攻略

来到现场后与野次马谈话，不一会儿便会与熊战斗。这只小熊很弱，很容易打倒。胜利之后便可完成任务。

5.サンタ狩り

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2100
报酬	–

攻略

与倒在地上的“圣诞老人”对话。选择“俺が说教したる”然后上演逃亡戏码，跟着指示往前跑，不要被小孩子抓到就行。失败的话可以再次挑战。逃跑成功后会与敌人战斗，取得胜利便可完成任务。

6.冻える街で

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2000
报酬	高级タバコ（防御力1 刃0 铳0）

攻略

先去超市买点吃的，然后给这个任务地点在那躺着的人。他走了以后去下一地点，将5个敌人打倒之后便可完成任务。

7.雪まつりMAP

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1800
报酬	谜の辉石（素材）

攻略

来到指定地点后对话，将正确的位置关系告诉对方即可，正确的选择依次是“魔法少女”→“アザラシ”→“クジラ”→“キツネ”。

8.雪まつり大道芸

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1500
报酬	–

攻略

先去指定地点与大道芸人对话，离开一段时间后回来可观看天启，同时将任务完成。

9.嘘と真

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2000
报酬	–

攻略

先前往指定地点对话两次。与商店街的一男一女对话。前往北小路沿的“ドン キホ－テ”前，听到两个警察的对话。继续前往地图东南部，与敌人战斗结束后便可完成任务。

10.マッチ卖りの少女

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2300
报酬	御守り（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与红帽少女谈话，花100日元买她的火柴。离开这个场所一段时间后再回来，会发现倒下的红帽少女，上前对话。前往超市里，给少女买点吃的，买“しょうゆ味ヌ－ドル”即可。回去将食物交给她后选择第一个便可完成事件。

11.追う者、追われる者

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2000
报酬	–

攻略

进入BAR内与正在喝酒的男人对话。当要离开时他会将大河叫住，之后主动再次与其对话。前往下一地点与荒关对话，之后收拾掉两个喽啰后便可完成任务。

12.雪上の格斗技

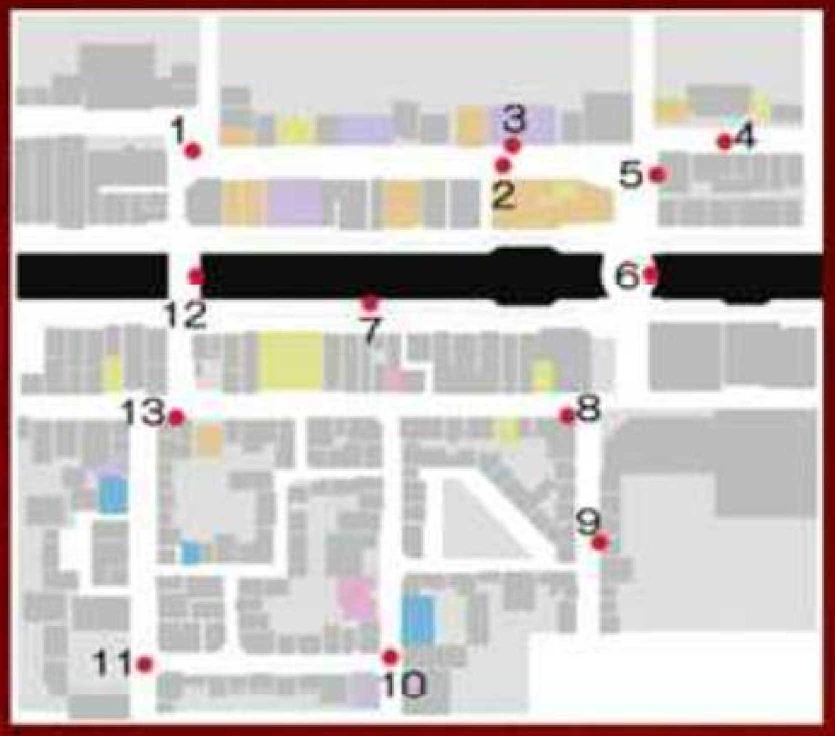
发生时期	大路公园事件结束后
经验值	1500
报酬	–

攻略

剧情中，在大路公园附近便会发生这个事件。玩家只要玩雪合战之前便可完成这个任务。

泽村遥篇

第二章



1.サイン会

发生时期	第二章开始时
经验值	3000
报酬	スタミナンロイヤル

攻略

前往指定地点后开始签名会。

玩家需要写对前5个人的名字，以下为正确答案。注意龙马的“龙”字要看对。

一郎
美笑姬
敏雄
龙马
绮罗璃

2.和民ＶＳわたみん家

发生时期	第二章开始时
经验值	3300
报酬	–

攻略

来到地图北边和民附近接到山浦的电话。剧情结束之后上演艺事务所3层与山浦对话选第一个。

之后在舞台上选择“丰かで乐しいもうひとつの食卓”之后选“どれでもいい”→“やまもももももものウシ”→“どれでもいい”注意其中有几个选择可能会有些不同，但不影响评价。最后跳舞时获得满意评价即可以“完”完成任务。

3.魔法少女ハルカ

发生时期	第二章开始时
经验值	2800
报酬	ヒートゲージ的最大值增加

攻略

移动到指定地点后会被白衣男子叫住，选两次“はい”便可游玩迷你游戏，完成后便可游玩迷你游戏。游戏过程中无难度，注意BOSS部分不停的防御后攻击，防御后攻击……循环便可获胜。

4.一日店长

发生时期	第二章开始时
经验值	2800
报酬	3万日元

攻略

来到指定地点与店长对话。

选择“食べる”之后会开始握手会，玩家需要注意握手过程中按L1使用三次“ちょっと待ってスマイル”即可。

5.目指せお笑い芸人

发生时期	第二章开始时
经验值	3000
报酬	タフネスＺＺ

攻略

前往指定地点与他们对话，选择“やってみる”之后选第一个。开始说相声一样的表演，玩家必须获得80点以上的评价，失败的话可以重新开始。注意在说相声途中要等对方说完后马上回答相应的问题才能获得高分，回答的太早或者太晚都不行。以下是这些问题的最佳答案。

问：遥ちゃんて、彼氏おらへんの?
答：□そうなんですわ–
问：そら寂しい青春过ごしてますな–。
答：○ホンマですのん?
问：仆ね、昔はワルでしてね。
答：△なるほど
问：んで、高校の顷とか
答：○ほうほう
问：んで学校の校门とかで「あ、今归り?」
答：□そらすごいな
问：仆もまんざらやないから
答：△ええやん!
问：そのまま校舍里でボコボコですわ。
答：△ヤンキ–やないか!
问：それだけやあらへんねん。
答：□ほう
问：ばさ–つて出て来るねん。
答：○ほうほう!
问：大体の内容は同じやねん。
答：△おお、きたで、これ!
问：「竹刀で。」
答：□ヤンキ–やないか!
问：他にもあんねん。
答：○これはきたで
问：「あなたの声、あなたのヒトミ、あなたの唇。
答：△遂にきたんちゃう!？これ!
问：「俺と付き合つて下さい。」
答：□「オレ」つて男やん!
问：さすがにその人とは1年で别れましたけどね。
答：△付きあつたんかい!
问：そんなこんなで
答：△もうええわ!

6.バウンドスタ-

发生时期	第二章开始时
经验值	2500
报酬	–

攻略

前往岩桥与大柄な女性对话，之后与其用舞蹈一决胜负。完成后离开一段时间再回来便可观看天启，同时完成任务。

7.光と影

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	スタミナンスパ–ク

攻略

前往指定地点看到正在打电话的少女。之后与其对话，在斗舞中将其击败。之后再与其对话，在接下来的跳舞中需要完成40个GREAT、连协数30、评价B以上的要求。完成后离开该场地一段时间会接到明日香的电话。之后再回到一开始接任务的地点，依次选择“紧张は谁でもするよ”→“气持ちを前向きに持つて”便可完成任务。

8.パパラッチを搜せ

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	1万日元

攻略

指定地点与右田对话，之后前往往西一点的地方。在这里需要在制限时间内找到偷拍你的人，玩家需要站在原地按下右摇杆寻找偷拍你的摄影者，第一个狗仔在右边的电柱旁边，看过去后按○即可。如果失败了可以离开一下再来挑战。

接着前往往西的下一地点，狗仔在毗沙门桥方面的自动贩卖机附近，用同样的方法发现他。来到北边的场地，这次狗仔在头上有“正尚”两个字的店附近，如法炮制。

9.苍天堀アナウンス学园

发生时期	第二章开始时
经验值	2600
报酬	–

攻略

指定地点与女性对话，接受无料体验授业。在限定时间内，必须快速回答。以下是正确答案。玩家可以在回答的途中按下PS键暂停进行确认。

“君、何气にお金持つてるよね? ”
“まつたくもう青色吐息だよ”
“その意见は的を得ているね”
之后按照：中央→下→上
上→上→中央
下→下→中央 的顺序选择即可。

10.STB 99

发生时期	第二章开始时
经验值	5000
报酬	1万日元

攻略

前往招福町南会被叫住，之后加入STB99，完成指定的舞蹈游戏。最后在握手会环节按L1使用两次“ちょっと待ってスマイル”即可。

11.手纸

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	2万日元

攻略

来到指定地点后发生剧情。收到短信后前往地图东部的指定地点，进入里面。与屋良对话随便怎么选都可以完成任务。

12.普通の生活

发生时期	第二章开始后，遥专属任务的舞蹈战斗故事（ダンスバトルサミット）完成到一定步骤后。
经验值	2900
报酬	タフネスＺＺ

攻略

毗沙门桥听到两位女高中生的对话，之后选择去吃饭。然后按照以下顺序回答对问题即可。

"2人は仲がいいんだね?"→"アップルトン"→"同年代の友达と一绪に过ごしたい"→"今はプロとして仕事に集中したいから"。

13.グルメリポ-タ-

发生时期	第二章开始时、向タツヤ介绍完苍天堀的饮食店之后。
经验值	2500
报酬	1万日元

攻略

来到指定场地遇到**タツヤ**后接受请求，之后依次选择"初めてですね"→"口の中でとろけるみたい"→"クセになりそうな味ですね"→"啮まずに食べられちゃいそう!"即可。

第四章

1.力をくれるもの

发生时期	本篇中第二场比赛之后
经验值	4000
报酬	–

攻略

去演绎事务所内与山浦对话，之后前往标注2的建筑物内，会有一场舞蹈表演（又是这首歌……）。表演结束后便可完成任务。

最终部

1.梦破れたあとで

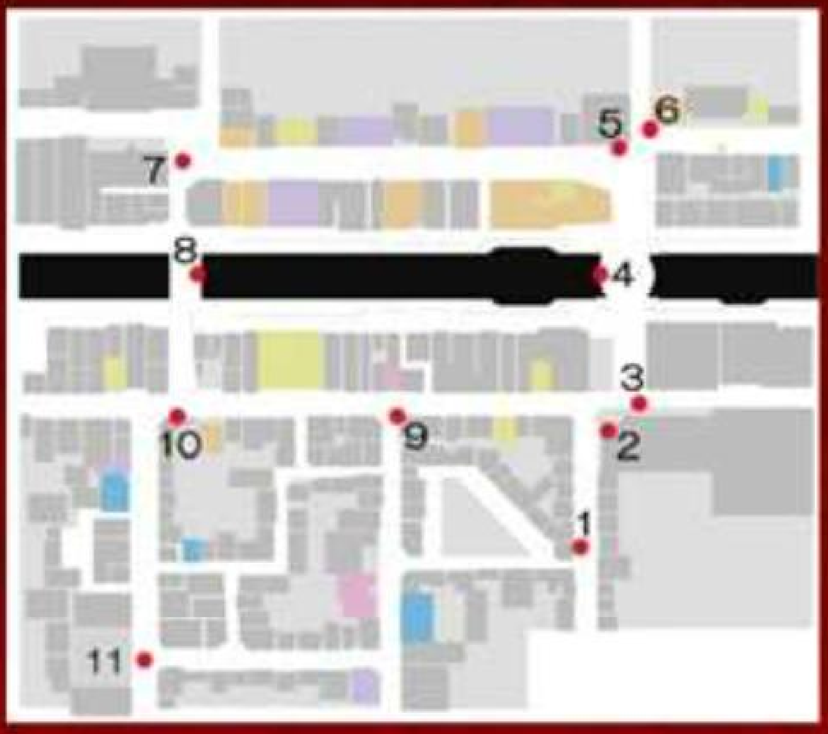
发生时期	剧情到第4章，在第三公园与马场谈话之后
经验值	3600
报酬	–

攻略

前往地图中央部中通道附近，人群中找到山浦对话。前往剧场前广场的人群中与仓田对话。前往西北一点的地方，与仓田对话中选择一决胜负，战胜对方后便可完成任务。

秋山骏篇

第三章



1.オコノミパフォ-マ-

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1500
报酬	–

攻略

前往指定地点与**好み焼き**屋对话，之后与两个敌人战斗。离开一段后回来观看天启即可。

2.值切り道

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2100
报酬	フイットネス ギア（素材）

攻略

先与家电屋对话，之后选择"**お愿いする**"。按照以下选择可以以"完"完成该事件。

第一个地点"**それにしてもいいお店ですね**"→"店员さん太っ腹ですね"。

第二个地点"元女优だったりします?"→"品揃えのセンスが拔群ですね"。

第三个地点"**これで**商卖成り立つんですか?"→"买う"。

3.Dancin' 秋山

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1400
报酬	タフネスZZ、タフネスペンペラ-

攻略

来到现场后对话，将4个敌人打倒后在对话中选择"**そうは**言っ**てねえ**YO"，之后秋山会以舞蹈与对方决胜负，基本操作和泽村遥是一样的。按L1爆发后的×"**ハイプレッシング**"可以削减对方体力。胜利后便可完成任务。

4.金贷しの流仪

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1800
报酬	太公望の钓り针（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与想跳楼的欠债人对话。之后前往处见到欠债人，之后进入内部。将5人打倒后便可完成该任务。

5.顽固おやじかく语りき

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1300
报酬	无の宝石

攻略

直接去指定地点调查，将5个敌人全部击倒后便可完成任务。

6.新天地にて

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1300
报酬	ボロボロのマフラ-（防御力0 刃0 铳0）

攻略

先上前与中年人对话。图示处遇到爱想**のいい**中年与其对话，之后战斗中将其打倒。

最后在追击过程中将其抓住即可。

7.恐怖のプリクル

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2100
报酬	身代わり石（防御力1 刃0 铳0）

攻略

走到任务地点听到女子高中生谈话。前往苍天堀东边的游戏厅内，调查那个有人在里面的大头贴机器。女子高中生走了以后调查刚才那个大头贴机拍一张照片。之后开始追击"幽灵?"，将其抓住后对话。完成后前往**クラブセガ**前与女子高中生对话即可完成。

8.援助交际

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2000
报酬	1000日元

攻略

毗沙门桥上与少女对话。前往地图南部招福町南，看到两人后上去对话，将对方打跑。之后将接下来的敌人全部放倒即可完成任务。

9.梦を舍てる觉悟

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	3200
报酬	–

攻略

与华**やかな**女性对话选择"**声をかける**"。之后选择"1に**なってみな**"然后前往指定的地点与俱乐部的店长对话。

接着选择"**借金の取り立てに行ってもらおうか**"然后进入下一个地点。

最后选择"**カラダを使った**仕事**をしてもらおうか**"在对话结束后便可完成任务。

10.Dance With 老婆

发生时期	第三章西行大二郎事件过后、支线任务"Dancin' 秋山"完成后
经验值	1800
报酬	1000日元

攻略

来到指定地点后看到跳舞的老太太，上前对话选择"**ダンスバトルを受ける**"。在跳舞中赢了对方后便可完成该任务。

11.天然アイドルの作り方

发生时期	第三章で西行大二郎イベント后
经验值	3300
报酬	スタミナンロイヤル、赤い宝石

攻略

到指定地点后看到少女。之后前往公园遇到她。选择"杂志**インタビュ-**"。

之后依次选择"言**ってないぽん!**"→"**マ-ヤは**何**も**作**ってないぽん!**"→"笑颜**でええやん**"→"**いちごの**国**はほんとにあるんだぽん!**"→"古**くからいちごの**国**のあいさつだぽん!**"。在最后的判断问答游戏中最好都选择错误的答案，按照以下的内容选择即可为全部错误答案。

○ × × ○ ○ × ○ ○ × ×

之后选择“しっかり悩むことも前进だ”，最后将5个敌人摆平后便可完成任务。

第四章

1.スト-カ-

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	ロイヤルジョ-カ-

攻略

芸能事务所前看到山浦。之后前往下一个地点发生事件。之后会展开追逐战，将对方抓住后会再次发生另外一场追逐战。完成一场一对一的战斗便可完成任务。

2.金とプライド

发生时期	第四章开始后、秋山完成12个支线任务后
经验值	2000
报酬	–

攻略

之前一共完成了12个分支任务后便可开启这个分支任务。到指定地点的剧情结束后，前往**スカイファイナンス**事务所，选择“准备**はできた**”之后追入银行，将三个敌人打倒后便可完成任务。

最终章

1.男の危うさ

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	ストロングファイバ-クロス（素材）

攻略

来到中央的泰平通附近地点与男人对话，之后的选项随便选。接受依赖。来到地图东南的地点进入ELISE，与魅优对话。到中道通的超市里，调查杂志柜台。再去泰平通与才田对话。最后去ELISE前与才田对话即可完成任务。

2.全国うまいもの

发生时期	最终部最终章开始后、第三章的支线“顽固おやじかく语りき”完成后
经验值	2000
报酬	2万日元 たらこスラッパ-（武器：攻击力16、★5、耐久20）

攻略

前往中通道附近与上山对话。前往大本营去与伙伴商讨。与桐生一马对话时选择：明太子。与冴岛大河对话时选择：**サケ**。与品田辰雄对话时选择：手羽先。

完成后再去与上山报告。离开一段时间后再去相同场所与上山对话即可完成任务。

品田 辰雄篇

第二章

1.芯で捉えろ

发生时期	第二章开始时
经验值	1200
报酬	–

攻略

锦荣棒球馆内与外国人（ペドロ）对话。之后教他打棒球，10球中打出一个本垒打即可。之后离开一段时间再回来，调查后可以习得天启。

2.シャチョウサン、游ブ?

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	樱の枝（素材）

攻略

指定地点与外国人女性对话。再次对话需要将荣养系的道具给她，如果身上没有就去超市买一瓶“**タウリナ**–”给她就行了。之后与三个敌人战斗，胜利后即可完成任务。

3.汚れた心

发生时期	第二章开始时
经验值	1500
报酬	樱の枝（素材）

攻略

前往M**ストア**锦荣町店入口发生事件。接着东边的地点与**ミユ**对话，事件后与**ユウジ**战斗结束后即可。

4.コンビニ店员品田

发生时期	第二章开始时、支线任务“汚れた心”完成后。
经验值	2100
报酬	5000日元、タウリナ-+、期限切れ弁当

攻略

在指定地点的超市门口与**コンビニ**店长对话，接受委托。

当店员的选项一定要快速选择，选慢了是不行的，玩家可以按下PS键来暂停确认一下。以下是正确的选项。

スト ロ–
レンジであたためますか?
9700日元

レンジであたためますか?
肉まん1・あんまん2・ピザまん2
50日元が3枚・80日元が3枚

特にないか?
年龄を确认させていただけますか?
8900日元

之后将犯人抓住便可完成这个支线任务。

5.老スカウトの目

发生时期	第二章开始时
经验值	2100
报酬	–

攻略

来到指定地点后遇到瀬户。前往下一场地，这里会先与两个敌人战斗，战斗结束后会有和7个敌人战斗的桥段。全部打赢之后开始上演追击仓科的戏码，对方速度很快，只要一直追即可。追到后发生剧情，之后即可完成任务。

7.チェンジ

发生时期	第二章开始时
经验值	3600
报酬	–

攻略

与**キャッチ**对话选择“**はい**”，支付4500日元进入店内。剧情过后选择“店**から**逃**げる**”，之后会与**キャッチ**战斗，胜利后便会将之前的4500日元退还了。

8.大切な体

发生时期	第二章开始时
经验值	1900
报酬	神树の木切れ（素材）

攻略

指定地点与少女对话。前往下一地点与少女对话。将5人打倒后便可完成任务。

9.一攫千金を狙え

发生时期	第二章开始时
经验值	1200
报酬	贤そうなコ–チン

攻略

来到指定地点与那个男人对话。之后玩家需要捉鸡，没错是捉住一只鸡。注意追逐过程中，攻击鸡的判定比较怪，玩家必须在非常近的情况下才能攻击将鸡抓住。

10.原稿シャッフル

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	1000日元

攻略

与趴在地上的人对话，给的他的正确顺序应该是“4→2→1→3”接下来的顺序应该是“3→2→1→4”。

11.清き一票

发生时期	第二章开始时
经验值	1900
报酬	–

攻略

来到指定地点后遇到政治家上前对话，离开一段时间后再次与政治家对话，选择接受应援演说。之后依次选择以下几个选项即可。

ラ–メン「しやっちょこ」
「国库からの财源委让」
「企业の税负担轻减」
「儿童手当の扩充」

12.とっておきの一食

发生时期	第二章开始时
经验值	2300
报酬	根据购买的东西会有所不同

攻略

到指定地点与倒在那里的男人对话获得500日元，帮他买点吃的，玩家有以下三种选择，获得的报酬以及是“完”或“终”会有所不同。

建议去买“味噌カツ弁当”，获得道具比较有用。

购买场所	食品名	价格	收获的道具
名古屋名物 番屋	手羽先	350日元	ゴムボ–ル（完エンド）
だ–がや	幻の手羽先风味しっとりせんべい	160日元	ライタ–オイル（终エンド）
Mストア	味噌カツ弁当	490日元	高纯度プラチナ（完エンド）

第三章

1.スク-プ写真

发生时期	宇野的店被袭击事件后
经验值	2100
报酬	1万日元

攻略

经过指定地点后会被编辑部的人叫住。来到下一地点发生事件，遇到山崎。之后跟着山崎走，注意不要太靠近，与其保持一定距离。事件过后会有追逐战，追上对方后即可完成事件。

2.ダディ-パパ

发生时期	宇野的店被袭击事件后
经验值	2400
报酬	キュ–ティガ–ルフィギュア 4000日元、パパの直笔サイン

攻略

去中央的场地，这里会发生与4个敌人的战斗。打赢后与“黑服の男”对话，接受委托。按照以下选择可以完美完成任务拿到奖励“パパの直笔サイン”。“オ–バルステ–ジの展望ポイントへ”→“「世界の山ちゃん」に向かう”→“もちろんダディ–・パパに乾杯を”→“弱い人たちへの应援歌”。之后上演追逐战，将5名诱拐犯打倒之后便可完成任务。

第四章

1.み-ちゃんのお仕事

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	–

攻略

前往锦荣棒球场与新来的妹子对话。之后再见她时选择“み–ちゃんと杂谈をする”，接下来的棒球游戏中需要完成3球中，1球打出全垒打。

再次来到棒球馆与妹子对话选“み–ちゃんと杂谈をする”。这次要在5球中打出2个全垒打。

再次来到棒球馆与妹子对话选“み–ちゃんと杂谈をする”这次则是5球中全部要安打，如果之前完成了棒球修行后，利用时间减慢的能力会简单不少。

专属任务攻略

桐生一马专属任务

桐生专属任务中分为两种，高速公路的赛车以及马路上的运送乘客任务。其中运送乘客的时候需要注意遵守交通规则，不撞到行人，不走到路外面是基本需求。而开车时太猛的起步以及太快的刹车都会扣掉评价。玩家尽量按照原有的路线将乘客送到指定地点即可。而高速公路赛车任务则是有剧情的，玩家逐渐击败对手即可。过程中别忘了用点数去将车子进行改造，不然后面几场赛车会比较困难。赛车本身没什么难度，惟一要注意的是在过弯时用按住○键的甩尾成功后可以获得加速的机会，而每场比赛的极发动地点都推荐在最后一圈来使用。建议先完成运送任务获得点数，之后再改造足够强力的赛车后开始比赛。任务完成后可以获得相应的驾驶等级，最高位25级，之后可以获得痛车，在所有任务完成后可以选择与之前的对手比赛，并且追加一名最强赛车对手。BGM中除了与清川对话后获得的外，其他需要在商店中购买相应的CD即可。在驾驶等级达到25之后便可获得痛车解锁奖杯。

运转系の送迎ミッション（运送任务）攻略

全部完成后会获得“ベテランドライバ–”，之后与清川对话可以获得CD“GET TO THE TOP!”。

任务名	难易度	制限时间	最佳会话
せっかちな客	★★	3分30秒	全力を尽くします
			大丈夫です、ご安心下さい
永洲街での赁走	★★	5分	少し温度下げますね
			注意してますからご安心を
			大丈夫です　ご心配なく
			安全运转
急ぎの客	★★★	2分	どんな手段を使っても必ず
			安全第一で急いでます
我慢の限界	★★★	3分	もう少しの辛抱です
			根性！！
吐きそうな男	★★★	3分	大丈夫ですよ
			窗を开けます
寂しがり屋	★★★	3分	分かりません
			难问ですね
			え、どこですか?
			大丈夫ですか?
要チェックだ	★★★	5分	安全な范围で急ぎます
			抜けそうなら抜きます
子供ごころ	★★★	3分	もちろんいる
			鸟が运んでくる
尾行してくれ	★★★★	5分	协力します
			信じましょう

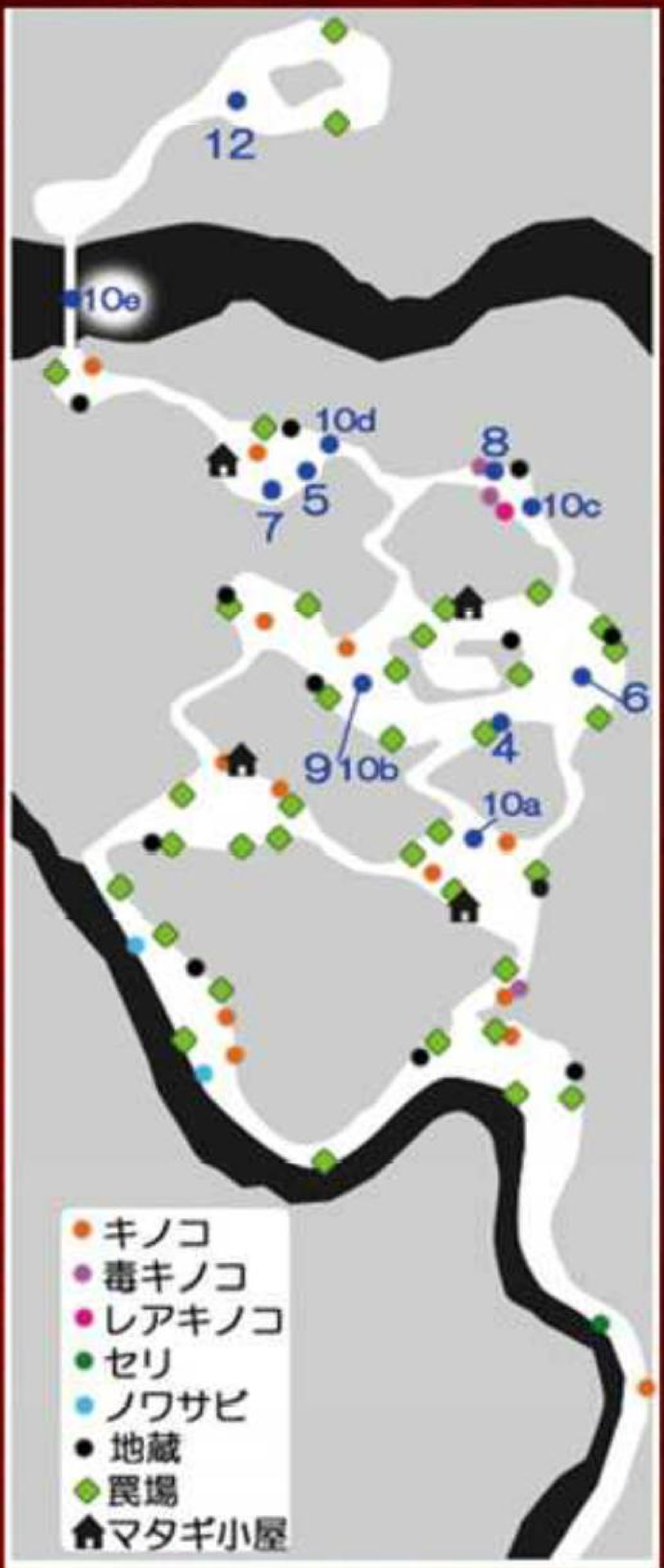
会话系の送迎ミッション（运送对话事件）攻略

玩家无需开车，只要在单纯的对话内容中选择正确的选项即可。

任务名	正确的选项	报酬
男と女	褒めたたえる意味の”赞辞” シャンソンの一种 嘘をついたことを谢るべき	5000日元
国际派タクシ–	辛子明太子 ベリ– 一期一会	5000日元
追われている女	前面的内容全选 在赛车游戏中1分30秒不被后面的车子追上即可	3万日元
怪しい男 羡ましい限りですね	仕事は? 普通战斗 之后上演普通的追逐战	–
社会はつらいよ	辛いのはどの业界も同じ ワンメ–タ–でも感谢します いちゃつくカップルです	5000日元
无礼な男达	契烟を认めない 运转の大变さを说く 对话后完成战斗	–
飞びこみ营业	与4名敌人战斗。	1万日元
恋せよ乙女	彼女の本日の予定によっては、指摘する さりげなくバックミラ–を彼女の方に向けて气付かせる	5000日元
未来の扉	それはさぞお疲れでしょう 他にやりたい仕事があるなら、辞めるべき ええ、面白いです	5000日元
クレ–ムおばさん	申し译ございませんが难しいです 暖房を止めていいか寻ねる 落ち着いて谕す	5000日元
お幸せに	羡ましいと思って ええ、彼女の方が可爱い 断る	3000日元
酒に溺れて	泣ける话をする 严しく叱るべき そう思っているのは、お客样自信なのでは?	5000日元
现场の声	フリ–ライタ– 初乘务の日のこと バックで走った时のメ–タ–について	5000日元
哀愁のサラリ–マン	声をかける それは违う 奥さんには正直に话すべき	5000日元
巡り巡って	观てないが　どんな内容だったか闻いてみる 社长ではなく”会长”でした もう过去の话しなので ご勘弁を	5000日元
国民の意见	こちらに移り住んでまだ半年なので…… 若者の声に耳を倾けるべき そういう意味合いのチップはご远虑させて顶きます	2万日元
旅立ちの日	博多の街に思い入れがあるんですね それにしては浮かない颜ですね 今からでも引き返して彼に告げるべき	5000日元
危险な香り	おデ–トですか? 密かにこのまま警察に向う 对话后完成战斗	1万日元
マスクの男	风ですか? 人生の逆境はチャンス	5000日元
美人の诱惑	诱いを断る 励ましの言叶をかける 会话后与三人战斗	1万日元
向こう侧の世界	规则ですので　后部座席へどうぞ お客样との出会いは全て运命的 业务が残っておりますので别の机会に	5000日元
细かい女	起こしてでもコ–ス确认をする スポ–ツの话题 自らコンビニに行ってお金を崩す	5000日元

冴岛大河专属任务

大河的打猎内容在其第三章即可触发，其中メインミッション将继续讲述章节完成后没说完的，关于奥寺不为人知的故事。而委托任务则大多是需要狩猎相关的动物，将获得毛皮等物品交给指定的人物。交委托任务的时候一定要将委托者需要的物品装在身上才行。不少委托触发条件都是必须先完成メインミッション，所以建议先将其完成。委托“山の幸で业者を救え”最后再来完成，不然把委托需要的物品都卖了就只能再去打猎了。打猎区域很小，不过玩家在雪山移动过程中会不停掉血，并且遇到狗熊之类的敌人比较麻烦，建议先通关提升够等级和完成修炼之后再来挑战，获得免许皆传等装备会让打猎轻松不少。此外，在进入雪山前要提前带够足够的回复道具。雪山内破旧小屋可以在业者那里购买小屋修理キット修好（记得入雪山之前装备上）。之后调查便可回复体力，补充弹药，同时作为一个检查点。完成业者任务需要一共卖100万的物品，所以打猎时尽量看到什么都杀吧，熊、金鹿、浣熊身上的东西最值钱。



メインミッション攻略

白い暗

经验值	报酬
2000	トラバサミ

之前先完成主线的部分，之后来到标注A的地点与樱井对话。

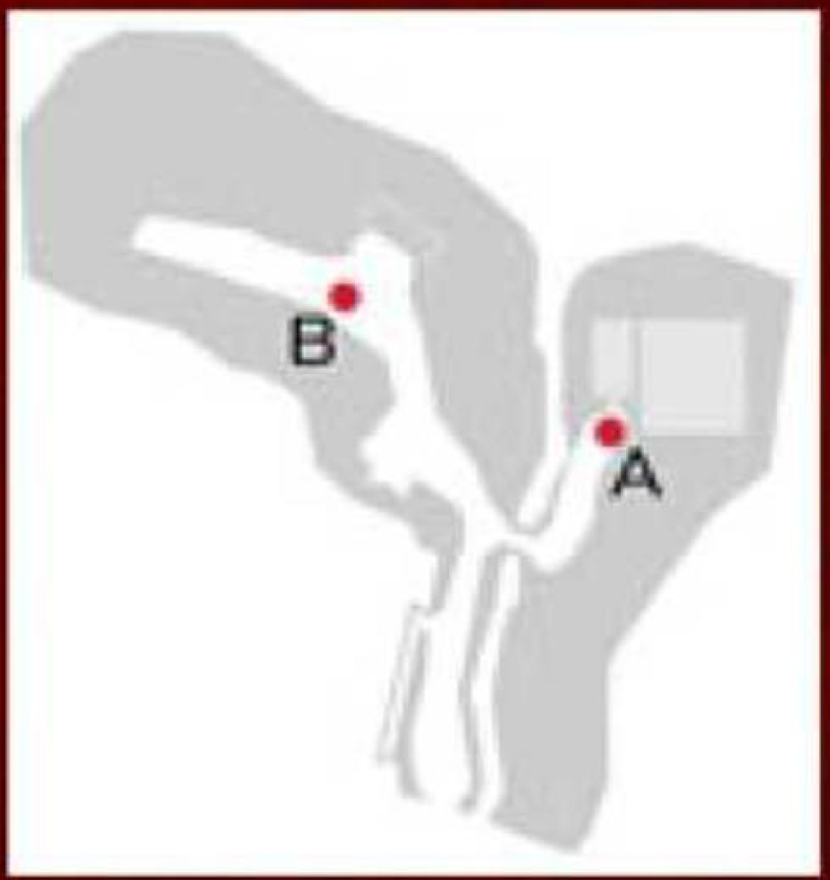
前往标注B的仁科家之后与仁科の奥对话。

进屋子与奥寺对话后开始任务。

来到标注4的地方遇到喜八，随便给他个吃的东西。

之后回到集落，与喜八对话便可领取报酬。

第三の男



经验值	报酬
2000	观察能力スキル

前往标注A的地方发生事件

之后前往标注B的地方与鸣海对话。

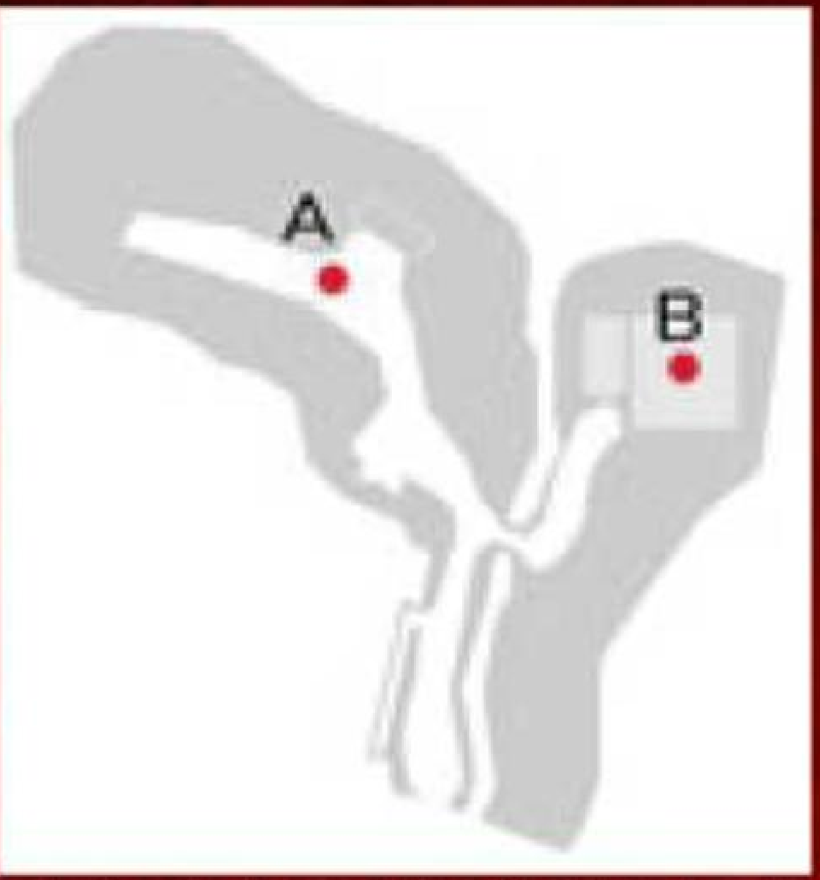
与奥寺对话后打猎开始。

出发前可以获得“上下二连猎铳”|。

前往雪山标注5的地方便可找到鸣海，完成任务。

杀るか杀られるか

经验值	报酬
2000	



先去地点 A 与业者对话，之后发生剧情。

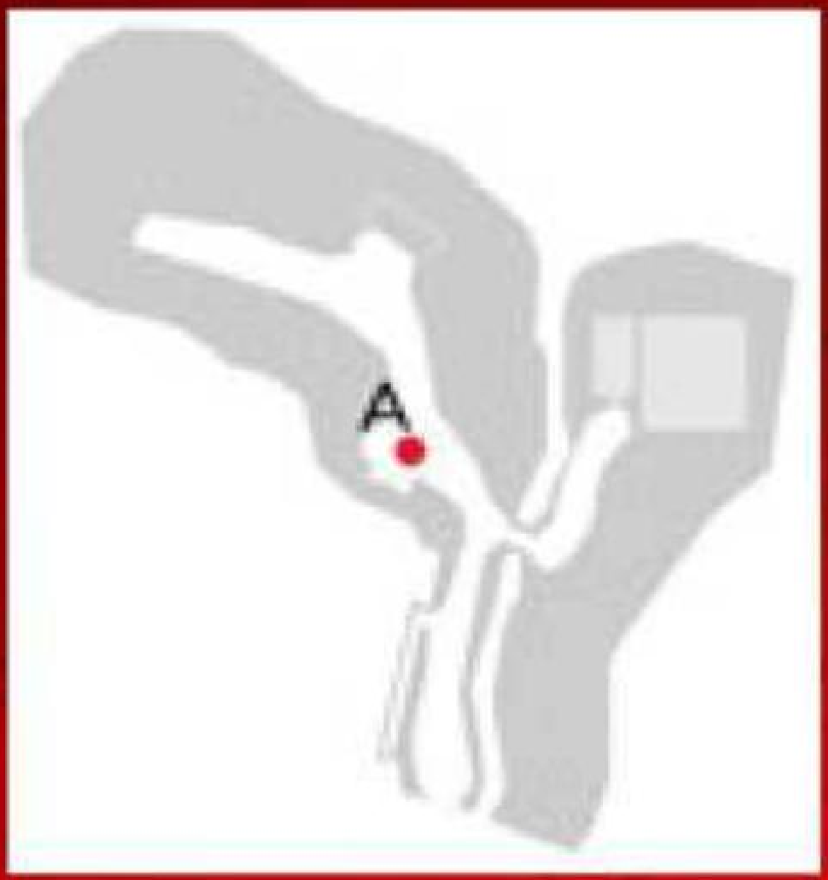
前往标注 B 的奥寺家，与樱井对话。

樱井对话选择任务开始。

可以获得クマのエサ。

前往雪山标注 6，将熊打倒。蹲好了在远处，等熊冲过来以后瞄准头部在很近的距离下一枪就能杀死它，即便没打中熊也会留给玩家足够的上弹时间。完成后到其尸体附近便可获得需要的道具完成任务。

暴走する欲望



经验值	报酬
2000	气配抑制スキル

前往标注 A 发生仁科与鸣海的事件。

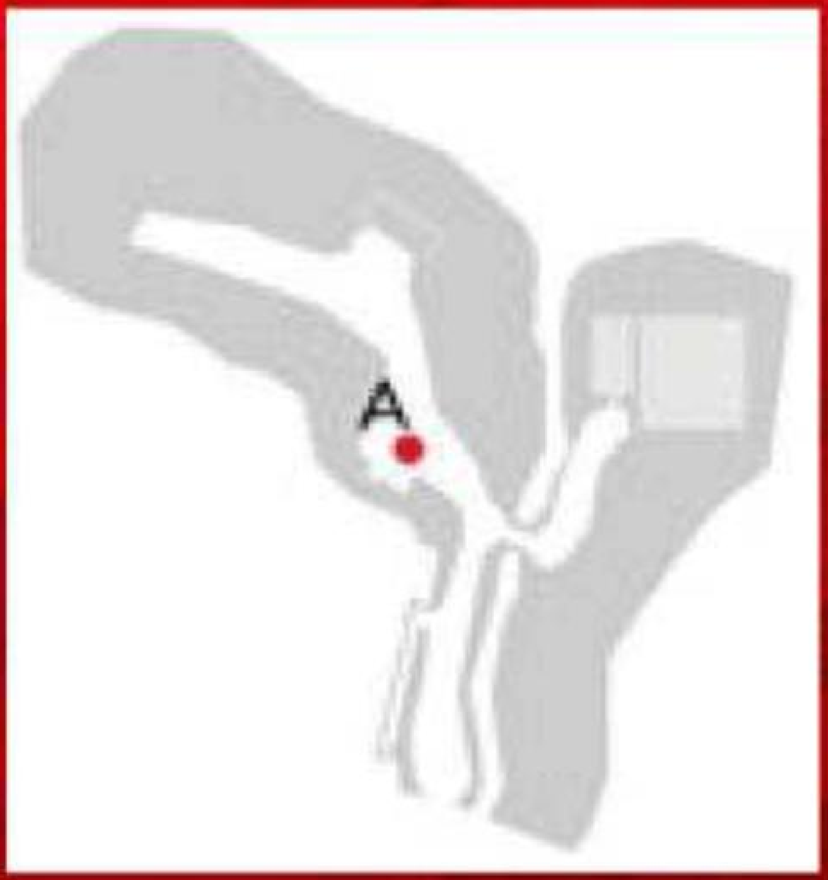
樱井对话后任务开始。

根据蓝色提示将 8 个场所的诱饵回收。

前往标注 7，剧情结束后会被熊追，此时的冴岛还不是大熊的对手，赶紧往集落入口位置跑吧。

欲望の报い

经验值	报酬
2000	上下二连特殊铳



前往标注 A 发生事件。

奥寺家与樱井对话后开始任务。

前往标注 8 找到鸣海。之后一起下山回集落。注意不要走的离鸣海太远。

ヤマオロシ再来

经验值	报酬
2000	猎铳取得スキル

出去后再回来奥寺家，他便会起来发生剧情。

之后与奥寺对话开始任务。

之后前往指定地点找到熊，在多发子弹打完后，熊会站立，此时向其腹部射击即可。

完成后马上逃跑回去。

奥寺と共に

经验值	报酬
2000	

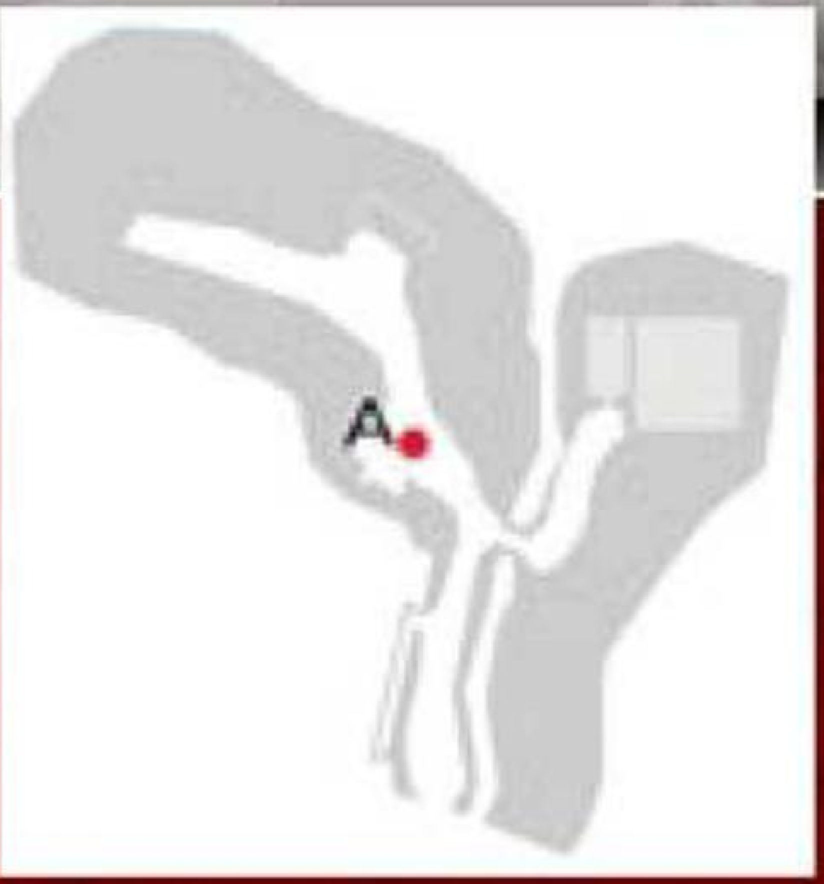
完成上一个人任务后与奥寺对话开始任务。依次前往图中 10a → 10b → 10c → 10d → 10e 的几个地点，途中有几只熊需要杀死。最后来到目标地点会因为桥面坍塌无法前行无功而返。

明かされる真实

经验值	报酬
2000	

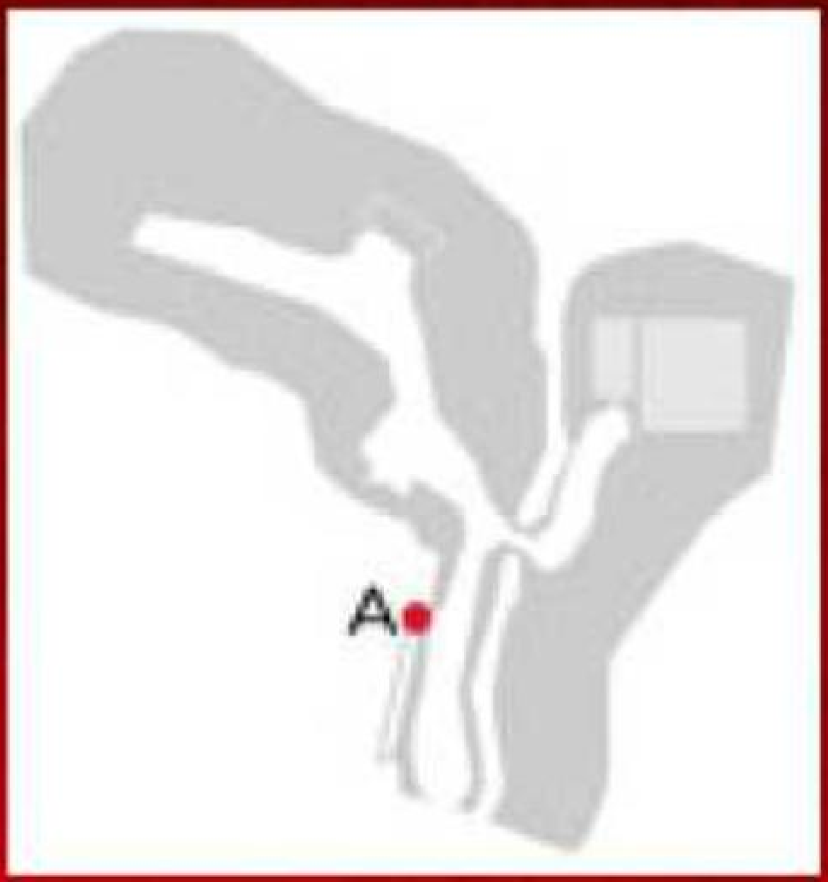
前往标注 A 与樱井对话，

之后驾驶滑雪车一路前行，开一段时间之后便可触发找到奥寺的剧情。



猎师の信念

经验值	报酬
5000	免许皆传



前往标注 A 的仁科家，与其对话。

与仁科对话事件结束。

准备后好后与倒下的奥寺对话开始任务，之前记得多带些回复道具。来到标注 12 的地方用枪把熊打倒。注意要等其凑近后用枪打头，反复数枪即可触发剧情。中间可能熊会逃走，就在该区域躲着，找到它继续战斗即可。

赤手状态反而比用枪打要容易许多，如果已经习得了金刚の气位就再容易不过了。

全请负ミッション（委托任务）攻略

委托名（list1）	攻略内容	报酬	发生条件
テンの毛皮を手に入れろ	地图南部找到集落男对话，之后取得三条テン（浣熊）毛皮给他	鹿肉×2	“白い暗”任务开始后
山の幸で业者を救え	在业者那里累计卖100万日元的道具	スタミナンロイヤル 血染めのサラシ	“忍び寄る胁威”任务开始后
山のお地藏さま	前往雪山找到12个地藏（详见地图）	寒冷地用レ-ション	“忍び寄る胁威”任务开始后
熊肉を手に入れろ	将熊肉给喜八	タフネスZZ	委托“鹿の角を手に入れろ”任务开始后
タイムカプセルを探せ	前往标注1的场所发生事件，之后调查树，回去交任务即可。	ライタ-オイル	“白い暗”任务开始后，委托“テンの毛皮を手に入れろ”完成后
よそ者	集落中央部分见到老婆和息子，之后触发事件。来到地图标注2见到老婆婆，之后前往标注3找到息子对话。带他前往老婆婆的所在处即可完成。	5000日元	メインミッション全攻略后，委托“金色の雄鹿を狩れ”触发后。
ウサギの肉を手に入れろ	与集落南部与嫁对话，将ウサギの肉（兔子肉）给她即可。报酬背水の御礼需要之后与姑对话后拿到。	ニンジン×2 背水の御礼	任务“白い暗”开始后，委托“熊肉を手に入れろ”完成后。
鹿の角を手に入れろ	集落南部与衰えた男对话，取得鹿の角后给他。	5000日元	“白い暗”任务开始后，委托“タイムカプセルを探せ”之后。
金色の雄鹿を狩れ	中央部位与若い男对话触发任务，之后将金色の雄鹿の肉给他，注意金色雄鹿在打猎区域中会随机出现，一般在比较深入的位置，玩家触发任务后反复进出打猎区域，总有一次能遇到。注意不要惊动它，在其逃跑后马上追着杀死它。交完任务后，再进出一下地图，与集落南边的男人对话，可以获得鬼子母神の御守り	鬼子母神の御守り	メインミッション全攻略后
毒キノコを手に入れろ	与月见野から来た男对话，给他三个毒キノコ（毒蘑菇）	タウリナ-マキシマム	任务“白い暗”开始后。委托“熊脂を手に入れろ”完成后。

委托名（list2）	攻略内容	报酬	发生条件
猎铳のあつかい	与奥寺对话，之后选择“铳の腕前を见せる”。用4发子弹打死三只鹿。注意三只鹿会从同一个地方出现，瞄准打头就行了。不要等待太久时间，以免惊动另外一只。	上下二连猎铳（极）	メインミッション全攻略后
雪男を追え	与集落中央部位的人对话，前往标注5的地方看到足迹。之后前往标注6的地方发生事件。		メインミッション全攻略后，委托“罠师の意地”和“鹿の角を手に入れろ”完成后。
熊脂を手に入れろ	与焦る女性对话触发，将熊脂给她即可。	真鍮のカタマリ	任务“白い暗”开始后，委托“ウサギの肉を手に入れろ”完成后。
罠师の意地	与集落中央的那人对话，前往标注4的地方与权助对话。离开一下再回来对话选择“助ける”。之后回集落找樱井要报酬	丁吾郎の数珠	メインミッション全攻略后，委托“よそ者”完成后。
熊の毛皮を手に入れろ	与不安げな男对话触发任务，将熊の毛皮给他	带磁した金属片	任务“白い暗”开始后，委托“毒キノコを手に入れろ”完成后。
テンの毛皮を业者に卖れ	将テン（浣熊）の毛皮交给业者	1万2000日元	任务“忍び寄る胁威”开始后。
キツネの毛皮を业者に卖れ	将キツネ（狐狸）の毛皮交给业者	6000日元	任务“忍び寄る胁威”开始后，』委托“テンの毛皮を业者”完成后。
鹿の肉を业者に卖れ	将鹿の肉交给业者	6000日元	任务“白い暗”开始后。委托“キツネの毛皮を业者に卖れ”完成后。
鹿一头分を业者に卖れ	将鹿の肉、鹿の毛皮、鹿の角交给业者	2万6000日元	任务“第三の男”开始后。委托“鹿の肉を业者に卖れ”完成后。
熊一头分を业者に卖れ	将熊肉、熊脂、熊胆、熊の毛皮交给业者	10万2000日元，侠のサラシ	任务“第三の男”开始后。委托“鹿一头分を业者に卖れ”完成后。

泽村遥专属任务

遥一共有两个专属任务，ダンスバトルスト为事件相关任务。お仕事ミッション（接通告）则是遥的另一个专属任务，玩家需要在演艺事务所中不断完成大字板上出现的通告任务来获得更多的FANS支持，和完成度有关，玩家如果需要达到100%要素就要将所有通告都完成。在完成一定数量的通告后，事务所会增加プレゼントBOX，玩家可以从里面获得一些特定的物品，有些是非常有用的。

舞蹈战斗故事

（ダンスバトルサミット）攻略方法

另一个专属支线舞蹈战斗故事，在这个专属支线中将继续为大家讲述本篇中，遥与之前的舞蹈女同伴之后的故事。由于之前都是主线内容，就不浪费篇幅复述了。

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在4回以上，前往标注1的场景与MAKI跳舞决胜负。

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在6回以上，前往标注2的场景与AYA跳舞决胜负。在商店里与アカリ和ユイ对话便可出去了

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在8回以上，前往标注3的场地与JUDY一绝胜负。之后前往标注4的场地与アカリ对话。

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在10回以上，会通知DBS开始，前往标注5的建筑内，剧情结束后便可完成事件。

お仕事ミッション（通告任务）攻略

プレゼントBOX获得道具一览

FANS数	获得道具
250	タウリナ–
500	ファンからの手纸 アクセサリ–：防御力1 刃0　铳0
1400	タフネスZ
3800	ゴ–ルド リング アクセサリ–：防御力1 刃0　铳0
5600	手作りブレスレット 防具：防御力1 刃0　铳0
7400	スタミナX
12700	ファンからの寄せ书き アクセサリ–：防御力1 刃0　铳0

通告中会给予玩家相应的经验值以及报酬，如果失败后经验值只能获得一半。问答通告中都可以用按下PS键暂停的“秘技”来选择正确的答案。握手会中记得要提前按方块键来伸手获得满足度，在对话选项中不会日语也没关系，只要选择和粉丝说话中颜色相同的选项即可，注意时间不要过长，否则保安会上前阻拦。保安在过来时可以使用“ちょっと待ってスマイル”来延长时间，每场握手会都要记得将“ちょっと待ってスマイル”用完。

商店会

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
苍天堀でアイドルと握手1	クラブハウスサンド	900	50人	D	使用“ちょっと待ってスマイル”3回
苍天堀でアイドルと握手2	スタミナンX	1000	80人	D	使用“ちょっと待ってスマイル”2回
アイドルとプリクルを撮ろう	–	2500	90人	C	与FANS拍大头照，记得在倒数到2左右的时候按键摆POSE即可。
アイドルがやってくる at苍天堀1	フィ–バ–シュシュ	80	140人	D	街头舞蹈表演
アイドルがやってくる at苍天堀2	タフネスライト	900	180人	D	街头舞蹈表演
アイドルがやってくる at苍天堀3	タフネスライト	1000	210人	C	REAT数80、最大连协数40、评价B以上
アイドルがやってくる at苍天堀4	タフネスZ	1200	270人	B	GREAT数90、最大连协数50、评价B以上
アイドルがやってくる at苍天堀5	スタミナX	1500	350人	A	GREAT数60、最大连协数数25、评价B以上
アイドルと踊ろう at苍天堀1	伊右卫门	800	150人	D	街头舞蹈表演
アイドルと踊ろう at苍天堀2	タフネスZ	1000	250人	C	街头舞蹈表演

テレビ（电视节目）

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
疾走少女Vol.1	–	1700	180人	D	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.2	–	1800	330人	C	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.3	–	2000	480人	B	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.4	–	2000	640人	A	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.5	–	2500	800人	A	L1和R1来回按的迷你游戏。
绝对に负けたくない战い：ビリヤ–ド	3万日元	3000	200人	C	台球对决的小游戏。
绝对に负けたくない战い：ボウリング	3万日元	3500	200人	C	保龄球对决的小游戏。
绝对に负けたくない战い：ダ–ツ	3万日元	4000	200人	C	飞镖对决。
绝对に负けたくない战い：エアホッケ–	3万日元	4500	200人	B	冰推球对决小游戏。先取得9分的获胜。
钓り三昧　大阪编	–	4500	100人	B	川钓小游戏，只要钓到一条鱼便算成功。
キャッチ Catch チャレンジ!	–	4000	120人	C	UFO抓娃娃，抓到两个以上便算成功。
笑颜でええやん1	–	1500	450人	C	70点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.大阪のお笑いは面白いですね 3.憧れのメムさんと会えたこと 4.新鲜な感じで乐しい 5.ありがとうございました!
笑颜でええやん2	–	2000	550人	B	75点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.食べ步き 3.仕事が趣味みたいなもので 4.在QTE中按对按钮 5.「ウン……」 6.とっても乐しかったです!
笑颜でええやん3	–	2500	650人	B	80点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.顽张ってやせてほしいです 3.世间のル–ルを守るのは当然 4.ずっと大阪でやっていきたい 5.ありがとうございました!
笑颜でええやん4	–	2500	750人	A	85点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.とってもムカつきます！ 3.在QTE中按对按钮 4.卑猥な言叶って何です？ 5.笑いの绝えない面白い人 6.とっても紧张しました!
笑颜でええやん5	–	3000	850人	A	90点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。 2.そういうのはないです 3.画面に表示されるボタンを押す 4.いつでも全力投球です 5.私には攻击的でした 6.お付き合いくださって感谢してます！ 7.T–SETのお二人を?
苍天堀LOVEチェッククイズ 中级	3万日元	2000	250人	B	问1：○ 问2：× 问3：× 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：○ 问9：○ 问10：×
苍天堀LOVEチェッククイズ　上级	3万日元	2500	340人	A	问1：× 问2：× 问3：○ 问4：× 问5：○ 问6：× 问7：× 问8：○ 问9：× 问10：×
苍天堀LOVEチェッククイズ　番外编1	3万日元	2500	400人	C	问1：× 问2：○ 问3：○ 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：× 问9：× 问10：○
苍天堀LOVEチェッククイズ　番外编2	3万日元	3000	490人	B	问1：× 问2：× 问3：○ 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：○ 问9：○ 问10：×

出版

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
杂志连动企画　握手会イベント1	–	900	240人	C	使用“ちょっと待ってスマイル”2回
杂志连动企画　握手会イベント2	–	800	420人	B	使用“ちょっと待ってスマイル”1回
苍天Town Presents 泽村遥ミニライブ1	–	900	480人	C	GREAT取得数75、最大连协数40、评价B以上
苍天Town Presents 泽村遥ミニライブ2	–	1000	800人	B	GREAT取得数90、最大连协数50、评价B以上
苍天Town Presents 泽村遥ダンスタイム	–	1000	210人	B	舞蹈对决
KISSKISS取材	–	1500	140人	D	1.读者の恋爱相谈について 2.谛めて亲友に男の子を让る 3.こっちから唇を夺う 4.别れるように言い续ける
TVスマッシュ取材	–	1500	170人	D	1.プリンセスリ–グについて 2.女の子たちの竞い合う姿がいいんです 3.暧昧な基准でも目安にはなる 4.私は私です
BEGINNER取材	–	2000	220人	C	1.私がアイドルになった经纬 2.自然体でいる 3.最初は仕方ないと思います 4.有名になってから考えればいい
好色绅士取材	–	2000	250人	B	1.若い子にモテるアドバイス 2.35～50岁くらい 3.密室のカラオケ 4.好きな人なら……
月刊少女奈落取材	–	3000	280人	A	1.私の交友关系について 2.レベルは低くないしいいライバルです 3.まったく异论はないです 4.ダイナチェアに复雠心はないです

营业活动

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
泽村遥握手会 at苍天堀1	–	900	90人	D	使用ちょっと待ってスマイル3回
泽村遥握手会 at苍天堀2	–	1400	130人	C	使用ちょっと待ってスマイル2回
泽村遥握手会 at苍天堀3	–	1000	150人	B	使用ちょっと待ってスマイル1回
泽村遥ライブイベント at苍天堀1	–	1000	200人	C	GREAT取得数65、最大连协数60、评价B以上
泽村遥ライブイベント at苍天堀2	–	900	250人	B	GREAT取得数90、最大连协数80、评价B以上
泽村遥ライブイベント at苍天堀3	–	1000	300人	A	GREAT取得数60、最大连协数90、评价B以上
泽村遥ダンスイベント at苍天堀1	–	80	160人	C	舞蹈表演
泽村遥ダンスイベント at苍天堀2	–	1500	200人	B	舞蹈表演

品田辰雄专属任务

品田专属任务一共有两种，不过都是前往锦荣バッティングセンタ－(棒球馆)与おばちゃん对话选择任务。所有内容几乎都与棒球有关，在这之前建议先去完成五十岚的修行，这样在习得相关击球前慢放能力后可以更简单地完成任务。棒球事件大多是几球之内打出全垒打，其中サブミッション中有两场比赛比较特殊。“この人にご用心！”这个任务必须在对方投球后按 R1 闪避一次，不然会被判定失败。“ファ－ルの打ち方”这个任务则必须打出 3 个犯规球，方法很简单，只要球扔过来时提前挥棒即可。

メインミッション攻略

任务名称	胜利条件	经验值	报酬
白河との再会	10球中、1球全垒打	500	–
赌け胜负	1轮投球中打出一次安打	800	5万日元
野球经验者の方へ	1轮投球中打出一次全垒打	1000	制球力の御守り、アクセサリ–
キャンペ–ンのお知らせ	10球中、5球全垒打	1500	イタリア制マフラ–
ネタ随时募集中！	10球中、5球全垒打	2000	1万日元
ツラを貸せ	10球中、5球安打	2500	ぶん回りのお守り
决着つけよう	10球中、5球全垒打	3000	谜の辉石

サブミッション攻略

任务名称	胜利条件	经验值	报酬	完成以下任务后开放
对战相手求む！	10球中、1球安打	500	ポケットティッシュ	初期
噂のバッタ–探してます	1轮投球中、打出一个全垒打	2000	激怒のリング，アクセサリ–	お客样へのお愿い
グラウンドを取り返す！	1轮投球中、打出一个全垒	1500	空腹のベルト，アクセサリ–	探さないでください
まきゅううてるかな?	10球中、3球安打	600	丈夫な长い棒	对战相手求む！
あたらしいまきゅう	10球中、3球安打	800	巻き添えベルト，アクセサリ–	饮み仲间募集！
お客样へのお愿い	将两位敌人打倒，之后20球中、7球全垒打，再打倒三名敌人	2000	幸运花札	あたらしいまきゅう
この人にご用心！	1轮投球中、打出一个安打	600	タフネスエンペラ–	手术が怖いんです
绝对プロになるんだ！	1轮投球中、打出一个安打	1000	丈夫なナイフ	この人にご用心！
探さないでください	1轮投球中、打出一个安打	1500	かまいたち印のカッタ–	ファ–ルの打ち方
饮み仲间募集！	5球中、1球全垒打	1500	1万日元	まきゅううてるかな?
看板を顶く！	5球中、1球安打	800	丈夫な刀	目指せ、センバツ出场
ファ–ルの打ち方	10球中、打出3个犯规球	1000	スタミナンスパ–ク	绝对プロになるんだ！
手术が怖いんです	3球中、1球全垒打	1000	超低反发ジャケット	对战相手求む！
目指せ、センバツ出场	10球中、8球安打，之后将十人打倒	2000	スタミナンスパ–ク	噂のバッタ–探してます
品田へ	10球中、8球安打	2000	3万日元	あたらしいまきゅう
さいごのきりふだ	10球中、3球安打	1500	スタミナンロイヤル	品田へ

ULTIMATE BATTLES攻破指南

在将游戏通关后在菜单画面便可挑战 ULTIMATE BATTLES，本作的 ULTIMATE BATTLES 比之前都简单不少，ULTIMATE BATTLES 中人物等级都是设定好的，不能使用道具，和流程没什么关系，在全部通过之后便可在コンビ二店员那里拿到斗神の护符。

乱战斗技攻略

其の一 1分30秒内使用最强桐生将敌人全灭。

除了时间稍有限制外没任何难度，多用重攻击和喧哗奥义就能迅速将敌人全部打倒。由于是最强桐生，多用虎落，以及防御中将敌人弹开的招式可以更有效的完成战斗。

其の二 2分以内使用最强冴岛全灭三波敌人。

同样是没什么难度的挑战，冴岛上来就用金刚の气位，被打不会有硬质，杀敌只需多用□□□→蓄力△△△即可。一共有三批敌人，时间基本上是绰绰有余。

其の三 30秒以内使用最强品田，用武器将敌人全灭。

比较有难度的挑战。不要去捡起地上的破烂武器，品田身上本身有三样武器，按十字键即可拿出。其中要在时间内完成就必须按十字键←来使用刀，不过单纯使用刀也无法在时间内完成任务，玩家必须在气满的情况下利用刀在面对 3 个以上敌人时发动的喧哗奥义，这个奥义一次可以搞死三个敌人是最省时间的方法，要在时间内完成，这场战斗就必须使用最少两次这个喧哗奥义。不过这个奥义判定比较特殊，对敌人的站位有一定要求，否经常会变成单杀一个人的喧哗奥义，比较恼火。建议尽量留多一点敌人的情况下尝试发动。

其の四 4分以内使用最强秋山将敌全灭。

没什么好说的，多用□□□△△△踢人攒气即可。满了之后找三个以上敌人的情况发动一次对付三个敌人的喧哗奥义即可，时间相对来说同样是比较宽裕的。

其の五 3分以内使用体力只有1状态的最弱冴岛将敌全灭。

玩家只要受到敌人一发子弹攻击便会直接死亡，玩家对自己躲子弹有信心可以直接按 × 躲避子弹攻击，当然，最保险的方法仍然是捡起旁边的铁板来进行移动。按住 L1 可以防御敌人的子弹，不过注意铁板有耐久度设定，承受过多子弹会被毁掉，用的差不多就需要丢掉捡起附近新的铁板。注意移动过程中有几个地点敌人站位十分猥琐，不要被阴到了。最后一个使用冲锋枪的敌人比较恶心，玩家用铁板也抗不了几下，不如直接冲过去在其开枪前用拳头揍死他。

其の六 2分30秒以内使用最弱品田，使用武器切换来将3个敌人全灭。

比较麻烦的挑战。这场战斗只有在拿出武器和收起武器的瞬间会有攻击判定，玩家按十字键←↑→那一下才能有效对敌人造成伤害。必须凑近敌人后，反复用拿出武器再收回的方法攻击，攻击力奇低，使用拔出武器的喧哗奥义也是无效的。三把武器中刀的范围比较广，不过还是推荐使用铁**パイプ**，这把武器攻击时间比较长，更容易牵制住敌人，把敌人逼到角落里一直重复按→拿出铁**パイプ**和按↓收回即可，记得按住 R1 用锁定。好在其他角色的进攻欲望不强，玩家只要注意偶尔按 × 躲避即可。

其の七 3分以内用最强冴岛将小熊和亲熊打倒。

基本没难度，上来多用轻攻击接普通蓄力可以积攒气槽，在气槽满后便可发动“金刚**の**气位”，之后便可无脑用各种蓄力攻击完成挑战了。

其の八 1分30秒以内使用最强品田将敌全灭。

非常爽快的一关，按↑用**ウイロ－ポ－ル**攻击，坏了换→的**チタンドライバ－**即可，两把武器的攻击范围都很广。

其の九 1分以内使用最强秋山、将逃跑迅速的男人打倒。

开场先攻击场地上的大量敌人积攒气槽，气满之后不要理会其他敌人，直接冲到目标附近，对方多半会往场地边缘跑，如此一来便可轻易发动秋山的踢人喧哗奥义**ヒ－トアクション**，直接踢死对方。

其の十 1分30秒以内用体力1状态下的最弱桐生将敌人全灭。

不能挨打看似难度颇高，其实敌人全是最弱的杂兵，只要尽量使敌人呈落单状态，避免被旁边的敌人偷袭便可轻松获胜。

试练斗技攻略

其の一 最强桐生用ヒ-トアクション将三个敌3人打倒

只有用喧哗奥义才能对敌人造成伤害。而使用相同的奥义则无法对敌人造成伤害。以下条件可以使用桐生的喧哗奥义。

敌人在抓住桐生时△
敌人从背后抓住桐生△
用投技正面抓住敌人，离墙壁近的情况下△
用投技背面抓住敌人，离墙壁近的情况下△
敌人倒地后头部向上的情况下△
敌人倒地后头部向下的情况下△
敌人倒地后抓起其脚后△
敌人倒地起身时△
敌人攻击瞬间△

其の二 最强秋山用エアストライク将6人击倒。

秋山只有用**エアストライク**会对敌人攻击产生效果，发动方法为气力足够时，在无法发动喧哗奥义的情况下按△将敌人挑空，之后可以按□连打，之后可以按△继续将敌人挑空反复。由于此战中敌人离墙壁近的情况下会强制发动喧哗奥义，所以建议将敌人引到远离墙壁的地形战斗。

其の三 使用体力只有1的最弱冴岛，在不伤害敌人的情况下，逃跑60秒。

没什么好说的，绕场远离敌人不停跑即可，在有些拐角处可能被敌人打到就马上按 × 躲避即可。

其の四 使用最强桐生最后一击用重攻击将敌全灭。

所谓重攻击就是按□用轻攻击后按△出的重攻击变化方式。如果用其他方式将敌人打倒则会判定为失败。玩家可以根据敌人的剩余体力来更改攻击动作，对体力多的敌人使用□□□△△△，对较低的则可以直接用□△△。

其の五 最弱品田不被河童打到的情况下，将三只河童全灭。

没什么难度，将地上掉落的物品按○捡起，之后远离河童再对着他们按○丢过去砸便可造成伤害。

其の六 使用最强冴岛将敌3人全部变成雪人。

冴岛有一招喧哗奥义为将敌人变成雪人，发动方式为在气足的状态按○将敌人抓住后按△。不过三个敌人体力不高，不好积攒气槽。其实只要在离敌人近的情况下按住 R2 一段时间松开便可大幅积攒气槽。之后发动喧哗奥义即可。

其の七 使用最强桐生在怒龙の气位效果发动完前将敌人全灭。

时间要求比较高，建议直接用□连打的方式攻击敌人，注意连打后期出拳的速度要比之前快很多，可以利用这一点来找到下一个敌人快速击倒。

其の八 使用最强秋山按照红衣服→黄色衣服→蓝色衣服的顺序将他们打倒。

比较麻烦的挑战，如果攻击错对象便会算失败。秋山攻击的范围比较广，难免失误。这里教大家一个简单的办法，直接跑到目标面前按○用投技把对方抓住，之后把他拖到没有敌人的地方用□踢即可，注意附近一定要没人，也不要用其他范围广的攻击。用这个办法可以慢慢将三个目标逐一消灭。

其の九 1分30秒以内使用最弱桐生将遥的热狂粉丝击倒。

没什么难度，粉丝会慢慢往遥的方向用，注意先打倒凑近的敌人即可。多用大范围攻击，有些粉丝在凑近后会稍微停一下留给玩家足够的时间揍死他们。

其の十 3分以内使用最弱品田，用一次投球将敌人全灭。

开场先捡起地上的球，之后不停逃跑开始积攒敌人到身后，一段时间敌人全部到位后会比较容易形成一条直线，此时按○投球将他们一次性全灭即可。

疾走斗技攻略

所有疾走斗技内容都差不多，注意追逐的任务多用连续两下□反复攻击敌人即可，其他就不多说了。惟独要注意的是最后的追逐挑战，基本追不上对方，只能捡起道具来投掷造成伤害。

究极斗技攻略

究极斗技为使用特定角色连续打几场 BOSS 战，前几场都没难度，惟独最后一场 10 连战比较麻烦。具体说明一下。

注意事项：玩家每场战斗结束后，下一场开始时都会恢复一小部分体力。

□□□□△○○这招是战斗的主力，不妨多用。不过反复用同一招次数多后容易被反击，建议中间多使用□□□△△等其他招式来衔接。

在按住 R1 敌人攻击的瞬间按△出虎落是非常厉害的招式，除此之外，按住 R1 敌人攻击瞬间按○可以将敌人击晕的同时积攒大量气槽，都是十分厉害的招式。

使用相同的喧哗奥义会降低再次使用的攻击力，敌人后期会进入特殊状态，喧哗奥义不妨留在那个时候再用。

使用喧哗奥义之后会有一段冷却时间，不能反复发动。

在体力减至红血状态后，气槽足够的情况下按下左右两个摇杆可以消耗气槽来恢复体力，危机时可救命。

1.钉原

注意过多的连续攻击会让其释放一个比较恶心的反击，对付他建议多使用投技，配合几个敌人倒地后的喧哗奥义可以速杀，这战基本不会掉血。

2.荻田

对方攻击欲望以及防御频度都不高，注意切换攻击方式，投技同样对其有效。

3.堂岛大吾

开场没什么还手能力，可以在这个时候多攒气。对方进入热血状态后比较麻烦，被攻击后不会中断，基本无硬直。玩家在其反复攻击中可以多按 L1 防御，之后防御中按△弹他的攻击。多用按 R1 后○在其攻击瞬间反击可有效对付他，气满了可以用怒龙气味揍他。

4.胜矢直树

和大吾一样，开始没有反击能力，不过在后期进入热血状态后攻击力很高。对付他可以多用投技，同时其攻击较为规律，可以看准时机连续用 R1 后其攻击瞬间按△的虎落攻击，此外 R1 后○的招式不妨多用。记得后期多用喧哗奥义来快速结束战斗，不然可能会消耗不少体力。

5.金井嘉门

这家伙相对前两位要水不少，不过玩家连续攻击会给其反击的机会，之后很容易被打晕。建议用投技和□□□□△○○切换的方法。

6.真岛吾朗

相对不难，惟一有威胁的是其使用分身后的战斗，可以防御等着分身攻击的时候按△直接弹开打掉分身，或者用怒龙の气位快速消灭。一共有三次 QTE，注意按准了。

7.品田辰雄

8.秋山骏

9.冴岛大河

这三场基本就是最终战前供玩家休息调整用的，经常可以不掉血的情况下过，下一场恢复一些体力。不过大河那场不要掉以轻心，被其蓄力打中比较狼狈，倒地后很可能还被他用喧哗奥义追击一下。

10.相泽圣人

体力很多的家伙，中间有多次 QTE 串场。前期以□□□□△○○为主，打到楼下后 QTE 结束后马上趁着对方倒地期间上去踩两脚，建议多用投技和 R1 中○，这招很容易抓住他。打出门外后的战斗对方会有两次回复体力的机会，如果之前各种喧哗奥义都用过了，不妨换怒龙气味吧，投技对他还是很有用的。此外依然建议多使用 R1 中○来拆他的招，实在没血了就左右摇杆按下用气槽换体力。

最强亚门攻略法

战前准备

在除了这个的其他支线任务完成后，便可接受亚门的挑战，作为历代最强的敌人，他们这次在本作的表现并没有让玩家失望。玩家在战斗开始前首先要将等级提升，最少也要20级，其次大河和桐生的修行时一定要完成的。然后一定要带够药，大河和秋山只要最多带两瓶加血和气的就足够了，品田的话保险起见带4瓶。桐生则最少6瓶左右，我打的时候大概用了6瓶药，但保险起见肯定是越多越好。然后去上山那里砸钱去打造一副防御力高的“战国锁かたびら”，把这个给桐生装上。最好再去打造一把武器“BROKEN M1985”给品田装上，会简单不少。几名角色战斗前先去吃东西增加能力，其他角色可以不吃，但桐生一定要吃。

亚门 一也

尽管秋山很弱，但对手也是最容易对付的，上来对方没有招架之力，反复用□□□…连打，对方防御的状况下△△便可。秋山的攻击起攻速度最快，中间衔接基本不会给对方机会，可以用投技把他放倒之后用喧哗奥义追击。这场战斗用猛攻战术非常奏效，在连续的攻击之下便可轻易将其踢死。

亚门 二朗

首先一定要先去修行习得金刚の气位，冴岛大河开场可以用□蓄力△→△，□□□蓄力△→△等几个招式切换反复蹂躏对方。对方会在后期进行格挡反击，中断大河的招式，不过有金刚の气位在可以直接无视，猛攻即可。中间可以配合投技使用几次喧哗奥义，在投个几次之后就可以把气槽再补回来了。

亚门二朗体力下降到一定程度后会召唤4个幻影人形，类似真岛吾郎的，不过其幻影都带怒龙气味一样的弹开效果，比较麻烦。建议先拉开距离在远处发动□□□蓄力△→△，用最后的蓄力两次攻击来打幻影。注意最后最好留下一个幻影对着亚门 二朗猛攻，不然全灭幻影后对方很可能再次重新召唤出来，比较麻烦。

亚门 三吾

品田辰雄与亚门三吾前期的战斗无难度，对方使用长棒攻击距离很远，但是攻击速度很慢，用拳脚近身快速出拳即可让其没有招架之力。期间反复用□□□△○、□□△○这种接连投技收尾的招式可以大幅增加品田的攻击输出。在其两次挥棒途中可以用投技直接中断他的攻击，

对方倒地后可以接各种喧哗奥义。

在其体力下降到一定程度后会使用伞花火，不但攻击力高，且有刚体，会把品田强制吹飞，比较恶心。玩家必须装备武器才能防御伞的攻击。为了速战速决，推荐装备BROKEN M1985，普通射击会被其弹开，玩家需要跑动引诱其出招，在其攻击后射他，这样效率最高。否则的话就要引诱其出招后用跑步中按△的滑铲来对付他，不过这么做无疑攻击输出要低不少。

其最终形态会像冴岛大河与天童的修行一样变成仙人模式（太扯了），此时一共两种攻击方式，火球三连击只要横向移动便可躲避，之后绕到其身后用□□△△或者□□□△△追击即可，虽然投技无效，不过品田的熊抱仍是有攻击判定的。三吾另外一种攻击为一个蓄力动作后，一段时间使用大量伞同时攻击玩家，在其蓄力后马上冲到他身后，用□△，□□△攻击两次之后马上翻滚，虽然这么做仍然会被伞打到，不过会将其攻击力降到最低。当然，用枪会更简单。

亚门 丈

最难的一场战斗，对方强的没边，好在可以用嗑药战术，スタミナンスパ－ク带个5～8瓶吧。

前期用□□□□△○○，之后衔接投技抓起再反复□□□□△○○，反复蹂躏对方即可。后期亚门会将玩家的攻击弹开，在过多的频繁招式下，对方还会有虎落和古牧流　受け流し攻击，这时候就表示对方开始用真本事了，建议装备“强力の军手”以及“黑带”，之后多用投技为主，将对方投到地上后用几个倒地喧哗奥义打，反正现在不用之后基本就没机会了。途中建议多用虎落来攒气和提高攻击输出。虎落的出法为按住R1在其攻击瞬间按△，类似《鬼武者》的一闪。对付亚门有个非常容易出虎落的方法，先远离，然后引诱对方出两下轻拳，对方第一下与第二下轻拳衔接很快，此时是使出虎落的最佳时机。玩家可以在被其抓住后连续按×拆投，之后远离对方瞬间出虎落，之后再远离再出。注意如果没掌握好，一样会被对方出虎落打。倒地瞬间的起身攻击也别用，多半会被对方的虎落或者受け流反击。

其血量降低一定程度后，亚门会爆发怒龙の气位，被连续攻击打到可以中途按×躲掉后面的攻击，不过仍会被打掉差不多3分之1的血。建议直接绕场逃跑，对方基本追不到你。在其怒龙の气位结束后，再用虎落或者来按住R1在其攻击瞬间按○的方法用古牧流　受け流し将其打晕，之后绕背攻击。

下一管血时，亚门丈发动怒龙の气位后会带火焰效果，之前满场跑的方法无法躲过其追击，这里建议算好其攻击过来的时机按两下×翻滚躲避。如果不小心被烧到了，倒地后不要起来，等其攻击结束再起身，这样虽然会被打几下，但可将伤害降到最低。之后只能在其攻击瞬间继续出虎落，成功出个几次后有了气槽就马上也用怒龙の气位，在其攻击被弹开后马上补一下□攻击这样蹭血，不然连续攻击会被对方防住。注意怒龙快结束的时候就赶紧跑，不然被连续攻击又要损失3分之1的血。后期没气的情况下就吃个药，之后再用怒龙继续蹭血。

最后阶段会和亚门三吾一样召唤出大量伞，把玩家打倒后还会用万伞齐射攻击，十分恶心，最好的应对方法和上面相同，一样用怒龙气味打，没气就喝药，之后在其普通状态出几次虎落基本就能打倒他了，后期只要药多，胜利便近在眼前了。

注意整个过程中体力剩下3分之一左右就马上嗑药，不然被一顿连击后很可能就前功尽弃了。

上山装备制作指南

上山武器制作是历代传统了，本作所有武器制作关系到 100% 完成度的取得，玩家除了需要用金钱对其投资外，还需要投资相关素材来打造各种稀有武器。下面列举出所有武器以及相应素材的拿法。注意不少稀有道具必须在完成所有相关任务后，收到短信，并且在查看短信后才能去相应的城市超市或者神室町算命馆内，与相应的人与店员对话获得道具。其中解放等级是指武器投资后的等级，必要素材则是需要先打造的上一件武器。

武器篇

片手轻量武器

片手轻量武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
スラッパ–	12	1	2500日元	初期	–	
超合金パイプ	14	2	9000日元	3	–	
ぶっとびスラッパ–	25	3	2万日元	5	–	
たらこスラッパ–	16	5	3万8000日元	7	味の明太子240gレギュラ–	
特殊警棒	17	6	5万8000日元	8	–	
上山制特殊警棒	18	8	6万2000日元	9	超高反发树脂	特殊警棒
カラフルパラソル	19	10	10万日元	10	真珠	上山制特殊警棒
催泪スプレ–	30	1	3000日元	初期	–	
ぬるぬるスプレ–	30	1	6000日元	2	–	
改造ライタ–	2	1	6000日元	2	–	
改造スタンライタ–	20	3	8000日元	4	–	改造ライタ–
底なしのライタ–	20	4	1万2000日元	6	ライタ–オイル	
とても丈夫な铁パイプ	8	1	10万日元	10	丈夫な长い棒	カラフルパラソル

素材名	入手方法
味の明太子240gレギュラ–	永洲街“ふくや”“鹤屋”购买
超高反发树脂	苍天堀的H3箱子
真珠	福引奖品等
ライタ–オイル	福引奖品、冴岛大河的专属委托“タイムカプセルを探せ”完成后。月见野“ドンキホ–テ”购买。
丈夫な长い棒	品田辰雄的支线任务“まきゆううてるかな?”完成后。

两手轻量

两手轻量武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
木制ドライバ–	11	1	4000日元	初期	–	
金属バット	12	1	6000日元	2	–	
チタンドライバ–	13	2	1万2000日元	3	–	
クギバット	15	3	1万4000日元	4	–	
组长のドライバ–	17	4	2万5000日元	6	–	
组长のバット	19	7	9万8000日元	9	真鍮のカタマリ	
名バット金龙モデル	22	10	20万日元	10	神树の木切れ	组长のバット
各バット金龙モデル改	24	10	80万日元	10	谜の辉石	各バット 金龙モデル

素材	素材入手方法
真鍮のカタマリ	冴岛大河的专属委托任务“熊脂を手に入れろ”完成后。
神树の木切れ	品田辰雄第2章支线任务“大切な体”完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

ナイフ（匕首）

匕首武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
无铭の小太刀	10	1	4000日元	初期	–	
ア–ミ–ナイフ	12	3	1万2000日元	3	–	
スタンガン	12	4	1万8000日元	4	电池	
ハイパ–スタンガン	13	4	2万6000日元	5	–	スタンガン
激辛ナイフ	14	5	2万5000日元	6	鹰の爪	无铭の小太刀
青龙刀	15	6	4万日元	7	–	激辛ナイフ
莲家の青龙刀	18	8	6万日元	9	–	青龙刀
龙神丸	20	10	20万日元	10	龙の鳞	莲家の青龙刀
とても丈夫なナイフ	8	1	10万日元	10	丈夫な刀	龙神丸
龙神丸改	22	10	80万日元	10	谜の辉石	龙神丸

素材	素材入手方法
电池	苍天堀、神室町“ドンキホ–テ”买到。
鹰の爪	拾荒后的报酬、苍天堀、神室町“ドンキホ–テ”买到。
龙の鳞	桐生一马专属支线赛车报酬。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

刀

刀の武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
樫の木刀	8	1	3000日元	初期	–	
无铭の刀	11	1	5000日元	初期	–	
コテブレ–ド	13	2	1万3000日元	3	小型モ–タ–	
樱吹雪	16	5	2万3000日元	6	樱の枝	无铭の刀
フォトンブレ–ドMG	17	6	2万日元	7	–	樱吹雪
フォトンブレ–ドPG	19	7	4万3000日元	8	重力变换装置	フォトンブレ–ドMG
龙杀し	22	10	20万日元	10	龙の瞳	フォトンブレ–ドPG
とても丈夫な刀	9	1	10万日元	10	丈夫なナイフ	龙杀し
龙杀し 改	24	10	80万日元	10	谜の辉石	龙杀し

素材	素材の入手方法
小型モ–タ–	IF8攻略后的报酬、福引奖励。
樱の枝	福引奖励、品田辰雄第2章支线任务“シャチョウサン、汚れた心”。
重力变换装置	IF8攻略后的报酬、福引奖励、苍天堀的钥匙D2。
龙の瞳	冴岛大河天童修行后得到。
丈夫なナイフ	品田辰雄支线任务“绝对プロになるんだ!”完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

棒

棒の武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
仕込み棒	5	1	4000日元	初期	–	
ロング铁パイプ	6	1	6000日元	2	–	
アサシンスピア	7	2	1万2000日元	3	–	
ヤリイカ	9	3	2万6000日元	5	イカ	
ウイロ–ポ–ル	30	5	4万2000日元	7	青柳总本家	青柳ういろう5本入
グレ–トカジキ	11	7	4万5000日元	8	カジキ ヤリイカ	
フォトンブレ–ドWG	12	8	9万8000日元	9	重力变换装置	
大龙枪	14	10	20万日元	10	龙の印章	フォトンブレ–ドWG
とても丈夫な长い棒	6	1	10万日元	10	丈夫な铁パイプ	大龙枪
大龙枪改	16	10	80万日元	10	谜の辉石	大龙枪

素材	素材入手方法
イカ	海钓得到、苍天堀钥匙C3。
青柳总本家 青柳ういろう5本入	锦荣町“だ~がや”购买（2037日元）。
カジキ	海钓得到。
重力变换装置	IF8攻略后报酬、福引奖品、苍天堀钥匙D2。
龙の印章	冴岛大河的专属任务メインミッション完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

ハンマ-（锤系）

锤系武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
大金槌	20	1	4000日元	3	–	
お祭り大うちわ	22	3	1万9000日元	4	アオダモの木切れ	
殴るな危险	99	4	2万7000日元	5	–	
ピコピコ大金槌	23	6	5万日元	7	超高反发树脂	
冷冻マグロ	25	8	5万3000日元	9	マグロ	
怒龙の铁槌	30	10	22万日元	10	龙の尻尾	
怒龙の铁槌改	40	10	80万日元	10	怒龙の铁槌	谜の辉石

素材	素材入手方法
アオダモの木切れ	拾荒S等级的报酬、苍天堀的钥匙F5。
超高反发树脂	福引奖品、苍天堀的钥匙H3。
マグロ	海钓得到。
龙の尻尾	品田辰雄支线任务全完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

カリスティック（双棍）

双棍武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
ダブル角材	8	1	3500日元	初期	–	
木制カリスティック	9	3	1万1000日元	2	–	
クギバチ	10	5	2万5000日元	3	–	
キューティガールスティック	12	7	6万5000日元	8	巨大ビニール人形	
双龙棒	15	10	18万日元	10	龙の爪	キューティガールスティック
双龙棒改	18	10	80万日元	10	双龙棒	谜の辉石

素材	素材の入手方法
巨大ビニール人形	福引奖品、苍天堀的钥匙C2
龙の爪	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

トンファ-（双拐）

双拐武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
铁のトンファー	11	1	3500日元	初期	–	
护身用定规	12	2	5500日元	2	–	
钢のトンファー	14	3	2万7000日元	5	–	
スラッシュトンファー	16	6	4万2000日元	8	かまいたち印のカッター	钢のトンファー
龙の角	18	10	18万日元	10	龙の爪	スラッシュトンファー
龙の角改	20	10	80万日元	10	龙の角	谜の辉石

素材	素材入手方法
かまいたち印のカッター	品田辰雄支线任务“探さないでください”完成后、月见野、锦荣町、神室町“えびすや”有卖（100日元）
龙の爪	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

ヌンチャク（双节棍）

双节棍	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
木制ヌンチャク	8	1	3500日元	初期	–	
ツインえもんかけ	9	2	5500日元	2	–	
钢铁ヌンチャク	1	4	2万5000日元	6	–	
ドラゴンヌンチャク	16	10	22万日元	10	龙の印章	
ドラゴンヌンチャク改	18	10	80万日元	10	ドラゴンヌンチャク	谜の辉石

素材	素材入手方法
龙の印章	冴岛大河专属支线メインミッション完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

メリケンサック（拳套）

拳套武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
メリケンサック	7	1	4000日元	初期	–	
钢铁制铁甲	8	2	1万2000日元	3	–	
茨の铁甲	9	3	2万6000日元	5	–	
魂兵斗	11	6	4万日元	8	带磁した金属片	茨の铁甲
怨龙の铁拳	13	10	20万日元	10	龙の牙	魂兵斗
龙の铁拳改	15	10	80万日元	10	谜の辉石	怨龙の铁拳

素材	素材の入手方法
带磁した金属片	冴岛大河委托任务“熊の毛皮を手に入れろ”完成后。
龙の牙	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

铳（枪类）

铳武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
9ミリオート	30	1	2万5000日元	3	–	
ダブルアクションリボルバー	60	5	6万5000日元	7	–	
睡魔55号	10	6	9万日元	8	谜の液体	
Mr.Random	10	10	12万日元	9	高纯度プラチナ	
BROKEN M1985	50	1	3万日元	4	–	
ぬるぬるショット	30	3	5万日元	5	ゴムボール	
びりびりショット	35	5	8万日元	7	小型モーター	
もくもくショット	50	8	19万日元	10	ＳＳＳガンパウダー	びりびりショット

素材	素材の入手方法
谜の液体	IF8攻略报酬。
高纯度プラチナ	桐生一马第3章支线任务“ノックの音が”完成后。神室町的钥匙I5。品田辰雄2章支线任务“とっておきの一食”完成后、斗技场奖品交换（10万）。
ゴムボール	月见野“ドンキホーテ”购买（100日元）、拾荒等级C后的报酬。
小型モーター	IF8完成后报酬、福引奖品。
ＳＳＳガンパウダー	神室町钥匙Ａ2。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

防具

サラシ（绷带）

绷带防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
サラシ	3	3	3	2000日元	初期	–	
喧哗サラシ	5	5	5	8000日元	3	–	
侠のサラシ	7	7	7	1万2000日元	5	–	
博徒のサラシ	10	10	10	2万日元	7	–	
龙のサラシ	14	14	14	8万日元	10	谜の辉石	血染めのサラシ

素材	素材の入手方法
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

かたびら（服装）

服装防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv
锁かたびら	6	6	4	1万日元	2
喧哗かたびら	8	8	6	2万日元	4
钢のかたびら	12	12	10	4万日元	6
战国锁かたびら	14	14	11	7万日元	8

シャツ（衬衫）

衬衫防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	备注
防炎シャツ	2	0	0	1000日元	初期	–	炎耐性
绝缘体シャツ	2	0	0	1000日元	初期	–	电击耐性
特殊合金シャツ	5	0	0	7000日元	4	–	电击强力耐性
漆黑ジャケット	5	0	0	7000日元	4	–	
超低反发ジャケット	8	0	0	1万日元	6	–	对对手击倒后不会弹起
极道养成ギプス	2	0	0	2万日元	9	フィットネスギア	可以获得更多经验值
龙刺绣のシャツ	10	0	0	15万日元	10	龙の瞳 极道养成ギプス	提升各属性防御力

素材	素材入手方法
フィットネスギア	秋山骏第3章支线任务“值切り道”完成后，神室町的钥匙B1、斗技场的奖品交换（10万）
龙の瞳	冴岛大河天童修行结束后获得。

アクセサリ（饰品）

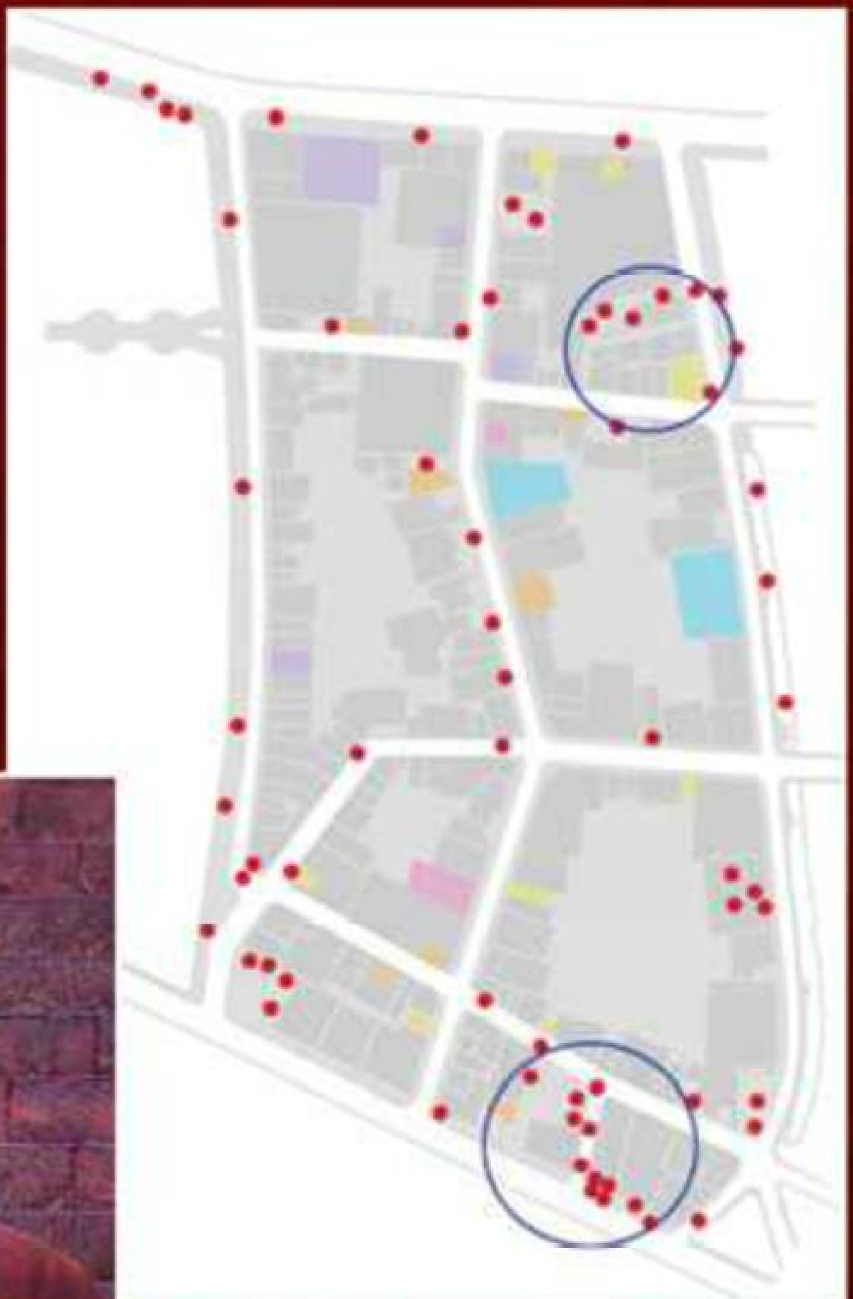
饰品防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	必要素材	备注
御守り	1	0	0	500日元	初期	–		
快适ソール	1	0	0	1000日元	初期	–		
防弹ガラスの御守	1	0	4	2500日元	2	–		
スプリングアーム	1	1	1	8000日元	3	–		增加扔物品的威力
黑带	2	0	0	8000日元	3	–		增加投技威力
ガントレット	3	1	1	1万2000日元	5	–		可以防御敌人刀系武器
钢铁レガース	2	1	1	1万2000日元	5	–		被敌人踢飞后不会倒地
虎革のベルト	2	2	2	2万日元	6	–		
ヘッドギア	3	0	0	3万日元	7	–		不会晕（气绝）
ハイテクレガース	3	2	2	3万5000日元	8	ストロングファイバークロス	钢铁レガース	抵抗敌人踢飞的威力
ハイテクアーム	1	3	3	4万5000日元	9	–	ハイテクレガース	合并ガントレット和スプリングアームを的效果。

素材	素材入手方法
ストロングファイバークロス	秋山骏最终部支线任务“男の危うさ”，拾垃圾等级A后的报酬。

街道收集

桐生的ゴミ拾指南

桐生一马的第二章 招かれざる客后半部分，在永洲タクシ－营业所会发生地域贡献相关事件，之后玩家需要在永州开始捡起一些垃圾为地域做出贡献，垃圾的出现位置随机，拾捡不同的垃圾提升的贡献度也不同，图中圈出的位置有很高几率捡到大量垃圾，玩家可以用进出屋子的方法反复刷。

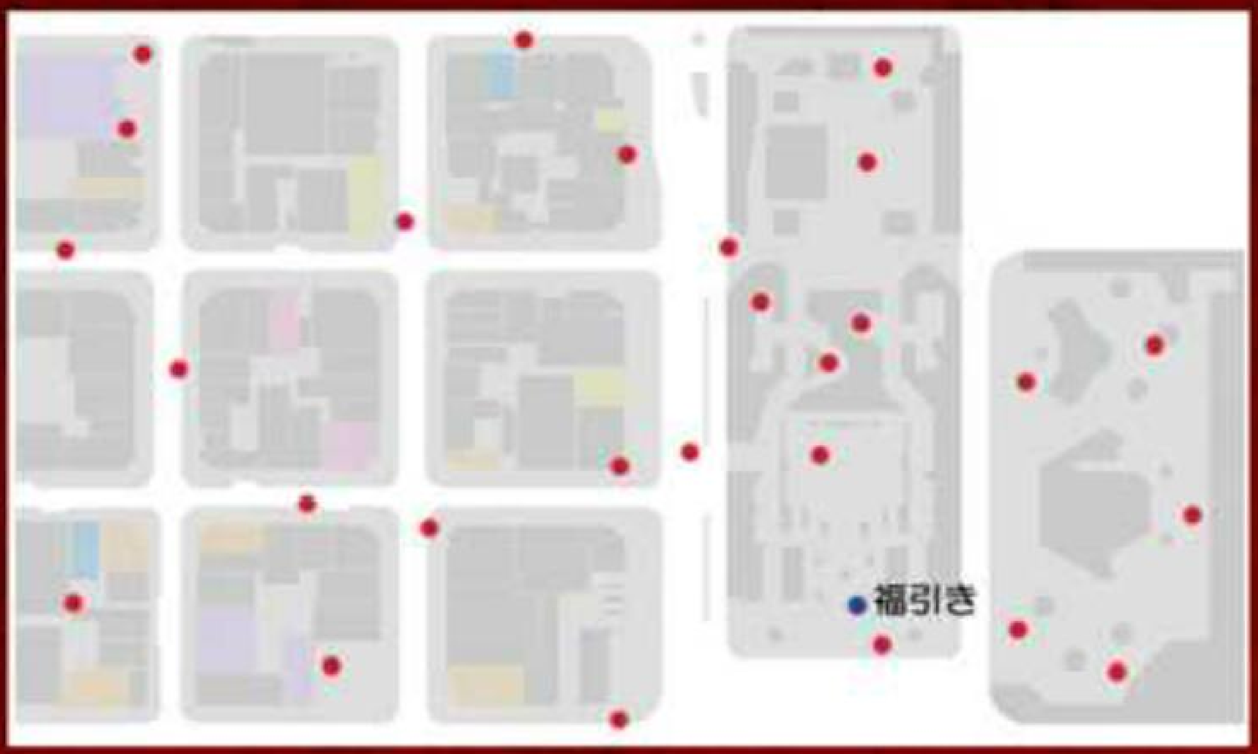


冴岛大河的破片地图寻宝

在月见野可以找到四种破片地图，每种地图都有5个小部分，玩家需要按照图中提示将他们全部收集齐，然后去相应的地方找到宝藏。

品田的福引收集

品田辰雄的第二章 过去への挑战中、在ミッドスクエア南侧便可发生事件，之后玩家需要收集散落在锦荣町的福引。



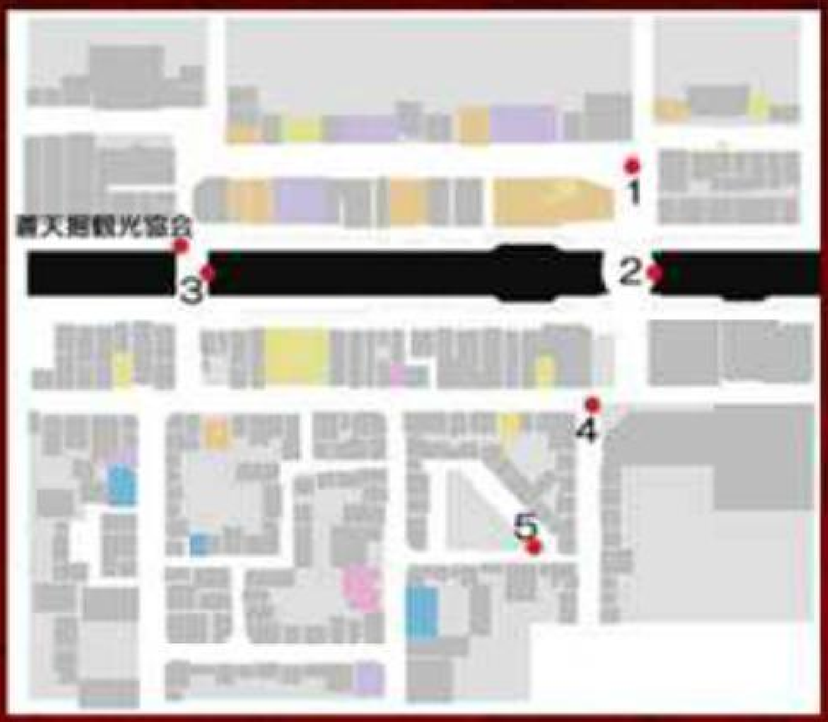
摄影

与街上的观光协会对话话便会被委托摄影，玩家只要走到特定地点后按○便可拍下照片，各地点拍照一次可以获得奖杯“观光の龙”，全部摄影完后可以获得武器“ペンギンスピア”（攻击力 8、★ 3、耐久 110）。

桐生一马（福冈 永洲街）摄影

冴岛大河（札幌 月见野）摄影

泽村遥 秋山骏（大阪 苍天堀）摄影

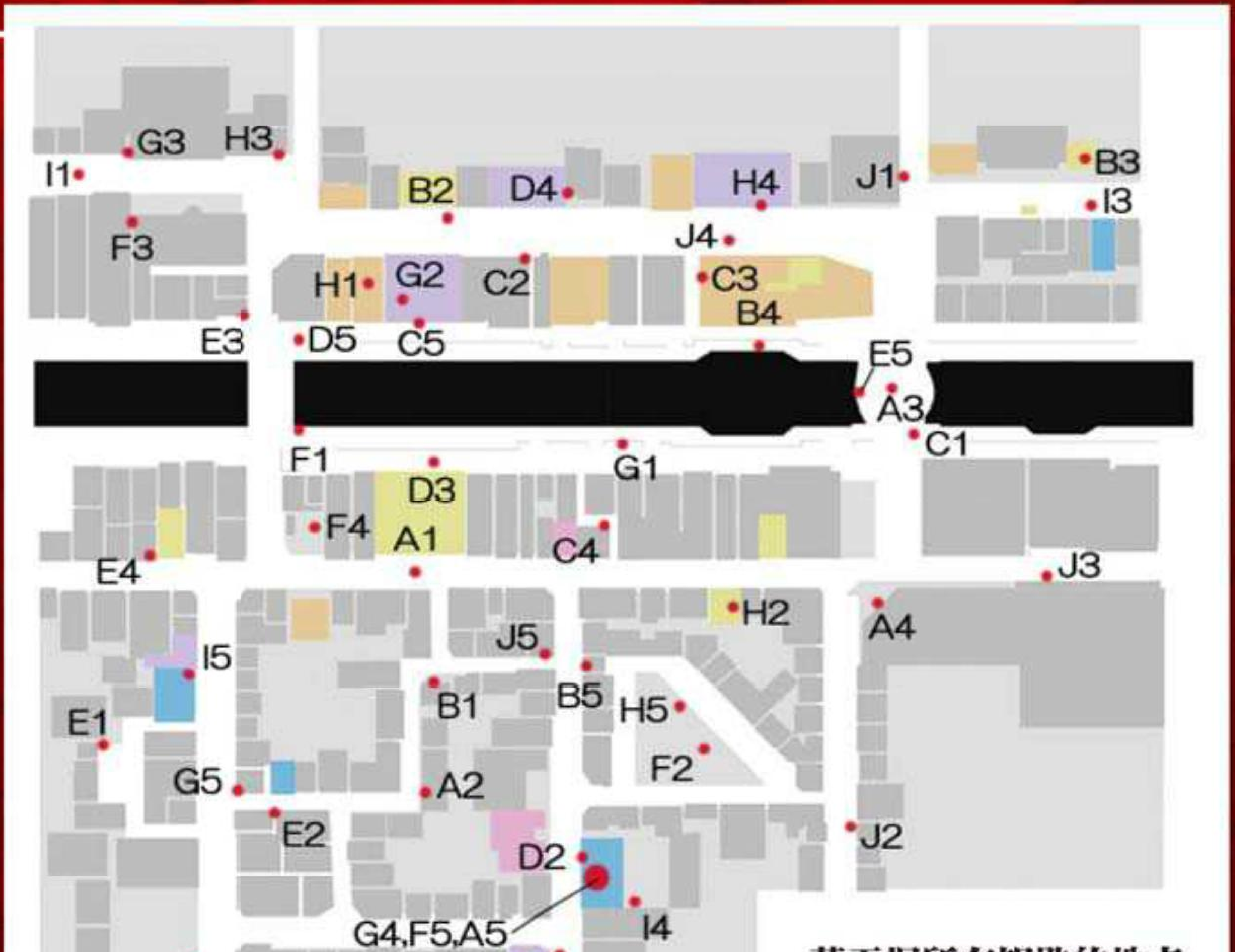


品田辰雄（名古屋 锦荣町）摄影

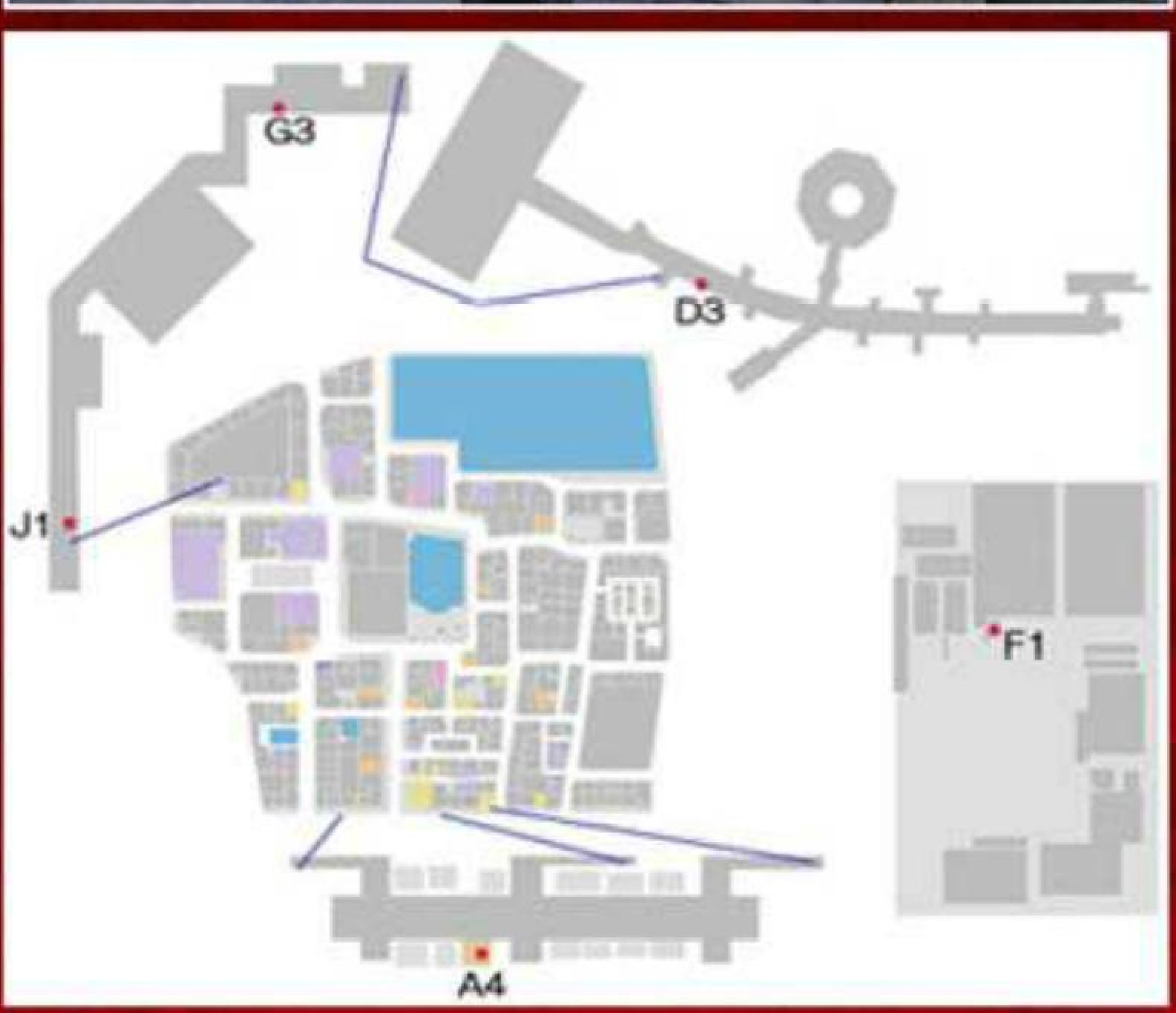
东京 神室町摄影

钥匙收集地点

注意除了有拾取的地点外，有部分道具还需要玩家按下右摇杆后用主视角观察闪光的道具后得到。平时建议用不会遇敌的遥来完成，但有部分道具必须用其他角色取得。



苍天堀所有钥匙的地点



斗技场指南

本作的斗技场是全要素中最麻烦的部分，部分角色想通过颇有些麻烦，下面就为大家抛砖引玉，如果有什么更好的打斗技场方法，欢迎来信与我们交流。

预选以及雷电相关事件

玩家使用每个主人公在该角色特定的街道有可能会遇到ビクトリ－ロ－ドの选手的战斗，打过一定次数后，地图中会出现一个叹号的标志，前往该处打倒特定的敌人即可一步步触发剧情，直到收到参加大会的许可，也就是通过了预选。

在全员都通过预选之后，选择桐生一马，前往神室町七福通西边的公园内，进入赛の河源内，前往斗技场后会遇到雷电，出去后在神室町会出现新的叹号标志，前往该处后会再次发生事件。最后前往斗技场内，完成最后的秋山骏、冴岛大河、品田辰雄、雷电的车轮战即可。

雷电本身比较水，除了血厚刚体外无太大难点，经常吃□□□△○这种投技，途中多出几次虎落就能送他一败。

比赛	难易度	经验值	报酬	获得战斗P	出现方法
レジェンドランカ-GP	★5	2000	1万日元		レジェンドランカ-GP以外的赛事全开放后出现。必须是PREMIUM ADVENTURE模式。
ランカ-アリ-ナGP	★4	1500	8000日元	+8～9	名次在10位以上开放
マキシマムGP	★3	1000	5000日元	+3	初期便可选择
ツインドラゴンGP	★3	800	3000日元	+6	初期便可选择
ウエポンマスタ-GP	★2	800	3000日元	+2	初期便可选择
ストリ-トファイトGP	★1	500	3000日元	+1	初期便可选择
ヒ-トボンバ-SP	★1	500	3000日元	+5	完成雷电相关事件后开放。
リミテッドバ-サ-ク	★4	2000	1万日元		名次在4位以上开放
キング オブ キングス	★4	1000	8000日元	+6	名次在10位以上开放
Hデスマッチ	★4	2000	–	+10	名次在20位以上开放
ブレイクアウトS	★1	500	3000日元	下位对手+1 上位对手+3	名次在30位以上开放

赛事攻略法

要打过所有赛事，就要提升自己的名次，最快捷的方法就是打ブレイクアウト SP，一定要刷出排名靠前的对手才能更容易提升玩家的名次。ブレイクアウト SP 场地比较特殊，谁先落到场地外谁输，这样的话玩家只要开场无视对手，直接将旁边的墙壁破坏。之后直接将对手扔出场外即可，快的话一场只用 6 秒钟。刷排名非常快。

此外ストリ－トファイト GP 非常适合刷出一些还没有出现过的喧哗奥义，可以尝试多打。ウエポンマスタ –GP 赛事建议选锤子，只要无脑按□基本就都能赢。部分对手被△打倒后可以一直反复用△倒地无限连。

斗技场后期几场战斗非常麻烦，尤其是百人战以及大混战等内容，建议开始前先将全员升满级再来挑战。

角色斗技场攻略指南

桐生一马与冴岛大河篇

桐生的优势十分明显，□□□△○等带投技的招式本身攻击力输出就很明显，还有虎落等超高攻击力招式。修罗の气位可以在持久战中补血。冴岛大河有技Lv6“引き起こし”可以快速积攒气槽，后期发动“金刚の气位”即可无敌。不过注意发动金刚の气位 被打一样会扣血，找人少的地方速战速决吧。

秋山骏篇

秋山一对一除了起手攻击速度快外没什么实际优势，连协重攻击可以破防。不过秋山有两个赖招可以吃遍几乎所有对手。赖招一是在有气的情况下按△，这招原本是用来挑空后接连攻击发动的招式，可以破防，不过在强力敌人面前这招不能把他们打浮空，但是连续出的情况下可以把对方踢得毫无还手之力，一对一用这招在有气的情况下连续按△就能轻松获胜。对方一不能防，二不能还手，只有被踢死的份。秋山还有一个赖招，在有气的状态下敌人倒地后，反复用□△△，可以将对方踢得无法起身。有了这两招，原本最弱的秋山立刻翻身。秋山平时积攒气槽的方法多以防御为主，其次可以用投技将敌人放倒后补上两脚的方法来加气。秋山在斗技场一对一能用的喧哗奥义也就是背后对敌，以及敌人倒地这两招，还有一个喧哗奥义可以在防御中对方破防时发动。不妨还是留着气用△踢对方比较简单。

秋山在1对100的战斗中算是难点，不过好在其□□□△△等几个攻击招式范围都不错。还有一招对付三个人的喧哗奥义，非常好用。

リミテッドバ－サ－ク红血打20个敌人的时候注意保持气力的状态，把敌人打倒反复用□△△屈死对方即可，十分简单。

品田辰雄平篇

品田辰雄打斗技场主要的缺点是攻击力输出太低，基本只能靠重攻击后接投技的办法增加威力。不过其相比秋山的优势还是很明显的。“俺流　流星**タックル**”除了非常弱的敌人以外都会被反击，慎用。“俺流　地割**スライディング**”是范围广，且能让杂兵倒地的招式，相当好用。品田在被敌人抓到后可以反投是优势之一。三种喧哗奥义分别可以在抓住敌人时，敌人倒地时，以及敌人即将起身时出，比较丰富。红血时的心Lv6“朱雀の气位”让气槽慢慢增加，配合心Lv8的“修罗の气位”红血时按下L3和R3消耗气槽回复体力非常实用，后期用来打持久战再合适不过。品田打百人战的时候基本靠绕场，等敌人落单后□□△○，这招出拳比较快，注意在投技时有无敌时间，玩家可以利用这一点来回避掉敌人的特定攻击，如果看到附近有敌人向你攻击，就马上用投技躲掉，或者直接跑开。□□□△○输出高，但是挥棒那一下有较长硬质，这招用来攒气效果也不错，很快就能满，红血的情况下就赶紧用修罗の气位来补血，这样持久战基本不再话下。品田虽然使用武器比较牛，但是部分武器用起来反而有点累赘，比如长棍，使用后会降低回避能力，不过长棍在左上角极蓄满之后有一个清场的招式，非常厉害，用完就赶快扔了吧。长刀也有一招可以杀三个敌人的喧哗奥义，也是建议用完就扔。武器中比较推荐使用的是电击器，可以强制中断敌人呈倒地状态。后期敌人的猎枪先留着，等最后一批敌人出现的时候在拉开距离使用。

全部喧哗奥义出法

所有要素完美的要求中同样需要将全部喧哗奥义出一遍，部分喧哗奥义是所有人共通的，用一人出过便可。而不少武器喧哗奥义可以去斗技场用武器的战斗中发动，红血情况下的喧哗奥义也可以去斗技场打高级敌人来实现。

地击系

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
壁クラッシュ	○	—	○	○	在墙壁附近抓住敌人按△键
バッククラッシュ	○	—	○	○	在墙壁附近从背后抓住敌人按△键
ヘッドクラッシュ	○	○	○	○	在平台附近抓住敌人按△键
柱击の极み	○	○	○	○	在柱子附近抓住敌人按△键
尻碎きの极み	○	○	○	○	在扶手或者栅栏的一端抓住敌人按△键，ガ－ドレ－ル在神室町剧场前等处有
背骨碎きの极み	○	○	○	○	在扶手或者栅栏附近抓住敌人按△键，ガ－ドレ－ル在神室町剧场前等处有
投げ落としの极み	○	○	○	○	在高处或者水边抓住敌人按△键，例如苍天堀的侧道等处
古牧流　钵崩し	○	—	—	—	在稍低的平台附近抓住敌人按△键，例如神室町千禧塔背后、三井看板的树丛等处
ウォ－ルクラッシュ	—	—	○	—	在墙壁附近按△键
ガ－ドレ－ルクラッシュ	—	—	○	—	在护栏附近抓住敌人按△键，护栏在神室町剧场前等处有
ポ－ルクラッシュ	—	—	○	—	在柱子附近按△键
壁投掷の极み	—	○ 极4	—	—	抓住敌人后靠近墙壁按△键
金网の极み	○	○	—	—	在金属网附近抓住敌人按△键，例如斗技场等处
金网おろしの极み	○	○	—	—	在金属网附近从背后抓住敌人按△键，例如斗技场等处
钟撞の极み	—	○ 极7	—	—	向着从墙壁弹回来的敌人按△键抓住敌人按○键将其撞向墙壁可发动
张り付けの极み	—	—	—	○	对墙壁反弹的敌人按△键，绝技“我流tackle”按○键将其撞向墙壁后可发动后紧接着的QTE输入成功还能顺带完成下一个喧哗奥义“壁埋め込みの极み”
壁埋め込みの极み	—	—	—	○	对贴在墙壁上的敌人按△键
雪だるまの极み	—	○	—	—	冴岛大河天启，将“にんじん”或者“木雕りの人形”放入道具栏、抓住敌人按△键
挟击の极み	○	—	—	—	桐生一马天启，在出租车的侧面抓住敌人按△键

素手系

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
三角飞びの极み	—	—	○ 极4	—	向着3个敌人奔跑状态下按△键
逆境の极み	—	—	○ 极6	—	被空手状态的敌人破防时按△键
パワ-ラリアットの极み	—	○ 极1	—	—	向着从地面反弹起来的敌人按△键用投技使从地面反弹起来即可发动
突き破りの极み	—	○ 极9	—	—	在防御状态的敌人附近按△键
サイクロプスロ-ル	○	○	—	—	在平台附近抓住敌人的脚按△键，例如神室町千禧塔背后、三井看板的树丛等处
デビルスイング	○	○	—	—	在墙壁附近抓住敌人的脚按△键
ヘブンスイング	○	○	—	—	在柱子附近抓住敌人的脚按△键
スイングの极み	○	—	—	—	抓住敌人的脚按△键
刚力の极み	○	○	—	—	体力槽变红时抓住敌人按△键
逆转の极み	○	—	—	—	倒地状态下按△键
紫烟の极み	○	—	—	—	抽烟中(空手状态按方向键↓)按△键
惊愕の极み	○	—	—	—	向着大量敌人奔跑状态下按△键
缚解の极み	○ 极3	—	—	—	被敌人抱住时按△键
古牧流　无手返し	○ 极8	—	—	—	未摆出战斗姿势时受到敌人攻击的瞬间按△键
傀儡の极み	—	○ 极5	—	—	体力槽变红时抓住敌人的脚按△键
アルファドライブ	—	—	○ 极7	—	将敌人浮空后按△键
ベ-タドライブ	—	—	○ 极9	—	完成奥义“アルファドライブ”之后成功完成后续的QTE
ガンマドライブ	—	—	○ 极10	—	完成奥义“ベ-タドライブ”之后成功完成后续的QTE
しゃくり上げの极み	—	—	—	○ 极4	发动绝技“我流tackle”中按△键
巴投げの极み	—	—	—	○	抓住敌人按△键
闷绝の极み	—	—	—	○	从背后抓住敌人按△键
引き起こしの极み	○	—	—	—	把敌人从地上拉起来（技强化LV6后可发动）
					把仰面而倒的敌人拉起来按△键
怒龙の极み	○	—	—	—	绝技“怒龙の气位”连击最后的一击命中敌人时按△键
					□×4△△最后的前踢命中敌人即可发动，也就是□×4之后连按△键，需要保证一定的气槽残余量
增援防止の极み	○	○	○	○	向用手机呼叫增援的敌人按△键，先击倒主动纠缠玩家的头头，敌人会更容易呼叫增援
ダブルジャグラ-	—	—	○	—	秋山骏天启，将敌人浮空，靠近其他敌人时按△键
自爆の极み	○ 极7	—	—	—	向着手持特定武器的敌人按△键
古牧流　无刀转生	○ 极10	—	—	—	在受到敌人刀具攻击的瞬间按△键
连携落としの极み	○	○	—	—	同伴从前面制服住敌人的时候按△键，斗技场“ツインドラゴンGP”中可发动
连携落下升り膝の极み	—	—	○	○	同伴从前面制服住敌人的时候按△键，斗技场“ツインドラゴンGP”中可发动
连携升りの极み	○	○	○	○	同伴从后面制服住敌人的时候按△键，斗技场“ツインドラゴンGP”中可发动
金的の极み	—	—	○ 极8	—	向着从背后发起攻击的敌人按△键
强夺の极み	○ 极6	○ 极8	○ 极2	○ 极1	向着手持特定武器的敌人按△键

追击系

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
投げ潰しの极み	○	○	—	—	在倒地的敌人附近抓住其他的敌人按△键
大根おろしの极み	○ 极5	—	—	—	向着面朝地面倒下的敌人按△键
鷲掴みの极み	—	—	—	○	向着在墙壁附近倒下的敌人按△键
追讨ちの极み	○ 极1	—	—	—	向着仰面倒下的敌人按△键
拳追讨ちの极み	—	○	—	—	向着倒地的敌人按△键
踏み追讨ちの极み	○	○	○	○	手持无专用追讨奥义的武器，向着仰面倒下的敌人按△键
マウントの极み	○	○	—	—	体力槽变红时，向着倒地的敌人按△键
蹴り追讨ちの极み	—	—	○ 极1	—	在倒地的敌人附近按△键
蹴り上げ追讨ちの极み	○	○	○	○	手持无专用追讨奥义的武器，向着面朝地面倒下的敌人按△键
しゃちほこの极み	—	—	—	○ 极2	在倒地的敌人附近按△键
腕ひしぎの极み	—	—	—	○ 极9	在倒地起身的敌人附近按△键
破颜の极み	○	○	—	—	向着正在起身的敌人按△键

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
压缩追讨ちの极み	○	○	○	○	手持重武器在倒地的敌人附近按△键
メリケン追讨ちの极み	○	○	—	—	装备メリケンサック（铁爪）在倒地的敌人附近按△键
ハンマ–追讨ちの极み	○	○	—	—	装备ハンマ–（锤子）在倒地的敌人附近按△键
武器追讨ちの极み	○	○	○	○	手持轻武器在倒地的敌人附近按△键

武器系

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
超重量武器の极み	—	○ 极2	—	—	手持超重量武器在敌人附近按△键
トンファ–连扑の极み	—	—	—	○ 极7	装备トンファ–（拐棍）按△键
被せ手刀打ちの极み	○	○	○	○	手持可以扣在对手头上的武器在敌人附近按△键，例如啤酒箱等等
					斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
看板の极み	○	○	○	○	手持看板在敌人附近按△键
连扑の极み	○	○	○	○	手持单手武器在敌人附近按△键
刚剑　蝇啼かせ	○	○	—	—	装备ハンマ–（锤子）向着墙壁附近的敌人按△键
组小太刀　幻狼	○	—	—	—	装备匕首向着大量敌人奔跑中按△键
ドスの极み	○	○	○	—	装备匕首在敌人附近按△键
ドス刺しの极み	○	○	○	○	装备匕首向着墙壁附近的敌人△键
ヌンチャクの极み	○	○	○	○	装备双节棍在敌人附近按△键
かつ飞ばしの极み	○	○	○	○	装备长的双手武器在敌人附近按△键
トンファ–の极み	○	—	○	—	装备トンファ–（拐棍）在敌人附近按△键
暴饮の极み	○	○	○	○	装备液体在敌人附近按△键，斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
拔刀术の极み	○	○	○	○	装备刀具在敌人附近按△键
スタンガンの极み	○	○	○	○	装备电击棒在敌人附近按△键
ボウルの极み	○	○	○	○	装备保龄球在距敌人稍远的地方按△键，斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
盐の极み	○	○	○	○	装备盐在敌人附近按△键，盐可以在便利店购入
注射针の极み	○	○	○	○	装备注射器在敌人附近按△键，斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
ゴルフの极み	○	○	○	○	装备高尔夫球杆在敌人附近按△键
コンロの极み	○	○	○	○	装备炉子在敌人附近按△键，斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
ペンチの极み	○	○	○	○	装备钳子在敌人附近按△键，斗技场“ストリ–トファイトGP”中可发动
伞の极み	○	○	○	—	装备伞在敌人附近按△键
自转车乘りの极み	○	○	○	○	手持自行车按△键
瞬间接着剂の极み	○	○	○	○	装备瞬间粘着剂在敌人附近按△键，瞬间粘着剂（日文原文：瞬间接着剂）可以在便利店购入
花火の极み	○	○	○	○	装备喷射烟火在敌人附近按△键
拔刀追击の极み	—	—	—	○	拿出武器的瞬间按△键
伞回しの极み	—	—	—	○	装备伞按△键
乱舞の极み	—	—	—	○	装备棒棍奔跑中按△键
めった斩りの极み	—	—	—	○	装备匕首按△键
铁槌の极み	—	○ 极6	—	—	装备拔出来的装置在敌人附近按△键
莲家棒术の极み	○	—	—	—	装备棍棒在敌人附近按△键
KALIの极み	○	○	—	○	装备カリスティック（双棍）在敌人附近按△键
必杀剑　二天	○	—	—	—	体力槽变红时，装备カリスティック（双棍）在敌人附近按△键
古牧流　火绳封じ	○ 极9	—	—	—	向着持枪的敌人按△键斗技场“ハンドレットデスマッチ”中可发动
秘剑　荒れ牛	○	○	—	—	体力槽变红时，装备刀具在距敌人稍远的地方按△键
ハンマ–の极み	○	○	—	—	装备ハンマ–（锤子）在敌人附近△键
カリスティック连击の极み	—	—	○	—	装备カリスティック（双棍）在敌人附近按△键
棒络めの极み	—	—	—	○ 极8	装备棍棒按△键
百列突きの极み	—	—	—	○	品田辰雄天启，装备单手武器按△键
长棒の极み	—	○	—	—	装备棍棒在敌人附近按△键
メリケンの极み	—	○	—	—	装备メリケンサック（铁爪）在敌人附近按△键
碎き殴りの极み	○	○	○	○	装备轻武器在敌人附近按△键
重击の极み	○	○	○	○	装备重武器在敌人附近按△键
枪投げの极み	—	—	—	○ 极10	装备棍棒在距敌人稍远的地方按△键
棒高跳びの极み	—	—	○	—	装备棍棒在敌人附近按△键
空中回转斩りの极み	—	—	—	○ 极6	装备刀具向着3个敌人奔跑状态下按△键

终极奥义（红极）

名称	桐生	冴岛	秋山	品田	发动方法
王龙の极み	○	—	—	—	按R1键进构后再按△键
酔铁山の极み	○	—	—	—	古牧宗介修行习得，醉酒状态进构后按△键
究极の极み	○	—	—	—	古牧宗介修行习得，体力槽变红时进构后按△键
猛虎　地裂の极み	—	○	—	—	进构后按△键
猛虎　脑砕きの极み	—	○	—	—	天童修行习得，抓住敌人按△键
猛虎　突霸の极み	—	○	—	—	天童修行习得，“黄龙の气位 极み”（需要心强化LV9）发动中按△键
ファンタジスタブレイク	—	—	○	—	进构后按△键
メテオストライク	—	—	○	—	西乡修行习得，挑衅中按△键
ファイナルドライブ	—	—	○	—	西乡修行习得，将敌人浮空后按△键
俺流　引き回しの极み	—	—	—	○	进构后按△键
俺流　大旋风の极み	—	—	—	○	绫小路修行习得，装备棍棒按△键
俺流　跳连击の极み	—	—	—	○	绫小路修行习得，装备单手武器按△键

夜店（キャバクラ）攻略指南

本作的夜店娘一共有 5 位，全部攻略后可以拿到一把武器。全 5 人攻略后，秋山前往 ELISE 会发生事件，之后获得“みんなで乾杯！”这个奖杯。

夜店娘所在地

名字	主人公	都市	区域	店名
りく	桐生	永洲街	永洲ナイトナビ	La Seine
かぐや	冴岛	月见野	月见野ガイド	ロ–ズヒップ
ほのか	秋山	苍天堀	インフォメン	PRIME
诗音	品田	锦荣町	メ～ナビ	Club EDEN
樱笑ひなた	桐生	神室町		MEB ELISE

玩家第一次去攻略妹子前，需要先去地图上粉色的案内所，与工作人员对话后，他会将玩家送到夜店内认识夜店娘，之后获得名片，从此便可点名来让指定夜店娘来服务。注意最后一个夜店娘樱笑ひなた要其他所有妹子攻略完后再去。

好感度到达 C 满之后，便不能再进入夜店找到妹子，必须前往事件地点触发相应事件后才能继续。同理到达好感度 A 满的情况下也会发生类似事件。好感度到达 S 之后，还需要再进入夜店提升一次好感度才会判定为攻略成功。玩家在将左上角的好感度提升到超过规定的度便可选择离开，以免浪费时间。

玩家后期可以穿上特定的装备来大幅提升好感度，这样可以更快的攻略夜店娘。一开始的注文会根据玩家买酒水的钱来提升相应的好感度，建议每次都买 1 万的ガチャドリンク（扭蛋狂欢球），不但能提升夜店娘的好感度，还可以随机获得一些特定的道具，其中还有进入夜店优惠的会员卡。对话次数结束后会进入自由选项环节，玩家可以展开话题、主动提问、追加注文、送礼物、约会和直接离开。展开话题和主动提问在每次进入夜店都可以选相同的话题，如果好感度已达到要求直接走人就行了，省的浪费时间。其中建议在好感度提升够后选择约会，去卡拉 OK 顺便解锁唱歌的制霸要求，有些是必须带妹子去才会出现的歌曲。会话到一定次数后服务生会问你是否延长时间，会追加价格。

由于篇幅的关系，文中只好将初次进入夜店，以及好感度达到一定程度后进店一定会出现的选项列出，而自由选项中只列出延长话题中的一种，还请见谅。

增加好感度的装备品

龙刺绣のシャツ
スイス制高级腕时计
フランス制男性用香水
ナイトブラック ギャラント／サベ–ジ／レジエンド
ドンキホ–テで买える香水
セレブな香水

降低好感度的装备品

开运の数珠
チャンピオンの指轮
ボロボロのマフラ–
亚门のサングラス
极道养成ギプス
七福神のサラシ

りく

会话

お仕事はなんばされとっとですか?（初来店时）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	そうですか～。お疲れ様お仕事はなんばされとっとですか?	内绪だ	无变化	2
		タクシ–の运转手だ	上升	3
2	え～? 气になる～! 教えてくれんですか～。	どうでもいいじゃないか	下降	3
		タクシ–の运转手だ	上升	3
3	なあなあ、桐生さんて、皆に頼られるタイプやろ?	そんなことはない	无变化	4
		そうだな	上升	4
4	“りくさん相谈室”とかゆうてくさ。	すごかろ? 储かってるのか?	上升	—
		信じられないな	无变化	5
		确かにそんな感じがする	上升	6
5	嘘やなかよ! 毎日毎日、谁かしら相谈に来るとよ～!	嘘だろ?	下降	—
		それじゃ俺も	无变化	6
6	よかよ～! りくさんにど～んと任せんね!	冗谈だ	下降	—
		頼もしいな	无变化	—

地元の人やなかったら、聞き取れんかもしれん

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	あ~、そうやね。いろんな……	聞いてみたいな	无变化	2
		无理だろうな	上升	3
2	え~、そげんこつなかよ。桐生さんには、……。	そうか……	上升	—
		大丈夫だ	无变化	4
3	お年寄りん人とか、もっとすごかよ……	どんな感じなんだ?	上升	4
		そうか……	上升	—
4	桐生さんがきき……	可爱いな	上升	—
		普通に话してくれ	下降	—
		そうだな	无变化	—

次から次から捌いていかないかんくらい山積みやけんね(好感度为E时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	そうそう。今や予約が何件も……	そんなに受けて大丈夫か	无变化	2
		人气者はつらいな	无变化	2
2	失败ば怖がつて相谈に乗らんより……	じゃあ谁でもいいんだな	上升	—
		それは违う	下降	—
		なるほど	上升	3
3	そうそう私の役目は悩みば解决してやるこ……	キャバクラと同じだな	上升	—
		本当にそうか?	无变化	—

私くさ……今ちょっと困っとっちゃけど。(好感度为D时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	ねえ、桐生さん……	俺もだ	无变化	2
		珍しいな	无变化	2
2	それでくさ。桐生さんに相谈乗つて……	俺は高いぞ	无变化	3
		自分でなんとかしろ	下降	4
		话してみろ	上升	4
3	え-!?お金取ると?	冗谈だ	无变化	4
		当然だろう	下降	4
4	それがくさ、恋爱相谈なんよ。	お门违いだ……	无变化	5
		ほう	无变化	5
5	そうたい!それ……	放っておけ	上升	—
		正直に话せ	无变化	—

ねぇ、この前相谈したこと、覚えとお?(好感度为C时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	ねぇ、この前相谈したこと、覚えとお?	いや……	无变化	2
		ああ	上升	2
2	そのホスト……スバルさん、てゆうっちゃけど……	それはよくないな	上升	3
		そうか	下降	3
3	しかも、初めから全部そっち系の人と……	どう话すつもりだ?	上升	—
		やめておけ	无变化	—
		ああ	无变化	4
4	ばつてん……ちゃんと信じてもらえるかいな……	どうかな……	下降	—
		大丈夫だ	上升	—

はぁ……(好感度为B时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	はぁ……	……	无变化	1
		どうした?	无变化	2
2	皆に私のことヒドか女って、	气にするな	无变化	3
		そうか……	无变化	3
3	相谈に乗りよったときは、私の言うこと	そんなことはない	无变化	4
		そうかもな	无变化	5
4	ホントね?	どうかな	上升	—
		ああ	无变化	6
5	そつか。私、自分でも……	勘违いでもいいじゃないか	上升	—
		气づいてよかったな	下降	—
6	ホントにホントね?	どうかな	上升	—
		ホントにホント	无变化	7
7	绝~~~つ对?	そう言われると……	上升	—
		绝对だよ	下降	—

うん。こげんこじれるとは思わんかった。(好感度为A时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	うん。こげんこじれるとは思わんかった……	もう缘を切ったらどうだ	无变化	2
		谛めるな	上升	2
2	最近はね、由佳ちゃんに避け……	言わせておけよ	无变化	3
		それはまずいな	无变化	3
3	う~ん……二人にはこれ以上……	あつち?	无变化	4
		俺もそう思う	无变化	5
4	决めた!今度街で见かけたら绝对……	やめておけ	上升	—
		そうだな	无变化	—
5	决めた!证据があらんても、本人が认めたら十分やろ?	本人?	下降	—
		そうだな	上升	—

误解も解けて、由佳ちゃんや明日美ちゃんともすっかり仲直りできたとよ。(好感度为S时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	あれからりくさん相谈……	うかれるな	下降	2
		よかつたな	上升	2
2	桐生さんも、私に相谈……	特にないな	下降	—
		たくさんあるぞ	上升	—

话题を振る

福冈の人

No.	会话	最佳回答
1	深く话してみれば气さくで乐しか人が多かとよ。	面倒だけどな
2	……ばつてん、こげんして考えてみる……	そうか?
3	そつか-。桐生さんは博多……	博多出身じゃないぞ

事件

好感度到达C满后

C好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，前往永洲大通附近的中央交差点与其对话，有两次选择。

会话	最佳回答
そげんと?……	景观がいい
それに私、潮の香り……	デ-トに最适だな

好感度到达A满后

A好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，去筑前川通南的ワ-クス上山停车场附近,与5人战斗选"诱拐犯の车を追い拔け"与三人战斗即可。

かぐや

对话

え-、でも、　島さんもいろいろすごいことされてるんじゃないんですか?

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	え-、でも、冴島さんもいろ……	そうでもない	无变化	3
		まぁな	无变化	2
2	例えばどんなことされてたんですか?	刑务所におった	下降	3
		人に话すことやない	上升	3
3	この店は3年ぐらいで……	まだまだやな	上升	4
		长いな	无变化	4
4	う-ん……なんとなく?	金のためちゃうんか	无变化	5
		天职なんやな	上升	6
5	别にそういうのも……	もつたいない	无变化	—
		いつまで续ける气や?	无变化	—
6	そうかも。私、普通に……	もつたいない	无变化	—
		よくクビにならんな月见野にはお仕事で?	上升	—

そういう时って、お客さんはやっぱりガッカリしちゃうんですかねぇ?(好感度为E时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	そういう时つて、お客さんはやつ……	盛大に祝うのが男や	上升	2
		そらそうやろ	无变化	3
2	うわ~冴島さんすごい……	ホンマやろな	上升	3
		ほな入れとくか?	上升	3
3	だから、この世界に足を……	なんで店変えたんや?	无变化	—
		辞められなくなるで	下降	4
		爱されとるな	上升	—
4	何かきつかけでもあればいいんですけど……	待つててもダメや	上升	—
		男つくれや	下降	—

へ~、先生かぁ……(好感度为D时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	へ~、先生かぁ……	なんでそないなことを?	无变化	3
		お前はどうやつた?	无变化	2
2	私、梦っていうのがないんです……	亲泣かせやな	上升	3
		今、就职难やしな	无变化	3
3	间近でそういう顽张つてる姿见ち……	好きに生きろや	下降	4
		お前も受けたらどうや	上升	4
4	20代后半になつてから梦を见つけ……	谛めるな	上升	—
		そんなもんや	无变化	5
5	じゃあ、それでこのままフリ……	そういうことやない	下降	—
		それの何がアカン?	下降	—

募集の条件が、年龄でアウトだったり、经验者じゃないとダメだったりとかで……(好感度为C时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	募集の条件が、年龄で……	谛めるな	上升	2
		そうか……	无变化	2
2	条件が、18岁から25岁まで……	サバ读んだらええやん	无变化	3
		他にもあるやろ	无变化	4
		惜しかったな	下降	4
3	え～？ そんなのダメですよ。……	气にすんなや	上升	—
		自信ないんか?	上升x2	—
4	ホントにそんなチャンス来るんですかねえ?	他の道も探せ	上升	—
		来る	上升	—

そんなのやるだけ无驮じゃないの……そう思いません?(好感度为B时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	そんなのやるだけ无驮……	付き合いは大事やで	无变化	2
		せやな	上升	2
2	きっと居心地良すぎて……	ホ-ムシックか?	上升	3
		わかるわ	下降	3
3	……オ-ディション、合格すれば……	オ-ディション?	无变化	4
		ほう……	无变化	4
4	だから、これが私にとって最初で最后の挑战……!	チャンスはまだある	下降	—
		气负い过ぎたらアカン	上升	—
		ええ根性や	上升	—

も～超紧张する～!(好感度为A时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	モデルのオ-ディションまで、あとちょっと……	もっと肩の力を抜け	下降	2
		それでええ	无变化	2
2	それはサバを读むこと……	ナンボ若うしたんや?	无变化	3
		バレなきゃええがな……	上升	4
		どんどんいったれや	无变化	4
3	それがですねぇ……みつつです! 23岁	无理あるやろ	无变化	4
		まぁ、见えなくもないか	上升	4
4	今まで家に归ってもダラダ……	ダラダラも大事やで	无变化	—
		辉いとるな	上升	—

受かっちゃいました～(好感度为S时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	受かっちゃいました～	ホンマか!?	上升	2
		そらめでたい!	上升	2
2	そうなんですよ～。お见合いの话も断……	年龄は误魔化せたんか?	下降	—
		キャバは辞めるんか?	上升	—
		顽张りや	上升	—

话题を振る

雪まつりの话题

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	すごいですよね。作る方も观る方も……	だからこそや	上升	2
		ホンマや	上升	2
2	北海道の人にとっては、雪が降……?	游び心も大事やで	下降	3
		なるほど	无变化	4
3	だから辛いんですってば!……	言い过ぎやろ	下降	—
		なるほど	无变化	4
4	あ、家の中は暖房がガンガンに效い……	汗かきやな	上升	—
		节电しろや	下降	—
		そうなんか	上升	—

事件

好感度到达C满后

C好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，前往つかさ通的交差点ブラディエ前对话，中途有两个选择。

会话	最佳回答
最近じゃ道外からのボ……	ほな俺もやったろか
そうですね……札幌の驿から月……	电车使えや

好感度到达A满后

A好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话。前往つかさ通交差点ブラディエ前，之前一样的地点。与3人战斗。

ほのか

会话

秋山さん、ええ声してるってよう言われるやろ?

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	秋山さん、ええ声してるってよう言われるやろ?	いや?	无变化	2
		たまにね	上升	2
2	芸人さんがやってるバラエティ番组……は方言使わんようにしてんねんで?	关西のテレビ局は?	无变化	3
		气にしすぎだよ	下降	5
		言われてみれば……	无变化	5
3	せやからどうしても讹りを直したいねん	どうしてキ-局がいいの?	无变化	4
		なるほど	上升	—
4	そらそっちの方が目立つからに决ま……	おいおい	无变化	—
		单纯だな	上升	—
5	そうなんやけど……こういう仕事し……	それは甘えだよ	下降	—
		俺が教えようか?	上升	—

そのまま学校行って授业受けて、そのまま家归らず仕事やからな……(好感度为E时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	始发まで漫契で时间溃すつもりがいつの间……	弱音を吐くな	上升	2
		ハ-ドだな	无变化	2
2	アナウンススク-ルの授业料拂……	お金がすべてじゃない	无变化	3
		たしかに	上升	4
3	はぁ? 言うてる意味わか……	违う	上升	—
		そうだ	下降	—
4	そうそう! ここまで贮めた……	目标立てたらどう?	无变化	—
		辞める必要ないでしょ	上升	—
		辞めたいの?	下降	—

ちょっとスク-ルでな、先生にきっついダメ出しされてしもたねん……(好感度为D时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	ちゃうねん。ちょっとスク-ルでな……	元气だしなよ	无变化	2
		なんて言われたの?	无变化	2
2	なんべん注意してもイントネ-ションが直らへん、	ちょっとやってみてよ	无变化	3
		ダメじゃん	下降	4
		そうだろうね	无变化	4
3	ええ～? 无茶言わんといて……	冗谈だ	无变化	4
		ちゃんと判断するから	上升	5
4	けど、ニュ-スで话してる……	违う番组见たら?	无变化	—
		无理やり使うんだよ	无变化	5
		それもそうか	下降	—
5	……どうですか?	それ、俺のこと?	下降	5
		ちょっと讹ってるな	上升	—
		完璧だよ	下降	—

そしたら大阪の方が受かる见　みありそうやから、こっちも绝对落とせへんねん。(好感度为C时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	うち、まだまだ东京弁アカン……	そう气负わない方がいい	上升	2
		それは重要だな	下降	2
2	もうな、本命を大阪ロ-カ……	ロ-カルなら受かるのか?	上升	—
		逃げるのか?	上升	3
		なるほど	无变化	4
3	……あ、いや、その通りかも……	なに弱气になってるんだ?	上升	—
		逃げてもいいんだぞ	上升	—
4	秋山さんはどう思う……	自分で考えろ	下降	—
		やめた方がいい	上升	—
		そうした方がいい	下降	—

それがなぁ……(好感度为B时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それがなぁ……	ダメだったのか?	下降	2
		うまくいったのか?	上升	2
2	そのセミナ-な、见込みあるて判断……	一体どうしたんだ?	上升	3
		すごいじゃないか	上升	3
3	そのセミナ-で教えてくれはった人も……	俺のおかげだな	下降	—
		油断大敌だよ	上升	—
		もうひと顽张りだ	无变化	—

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

最后の追い　み、何したらええんやろか～？（好感度为A时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	最后の追い込み、何したらええんやろか～？	何もしなくていい	上升	2
		これまで通りでいい	上升	2
2	热はないみたい……咳も出る……	すぐに病院に行け	下降	3
		安心したよ	上升	4
3	そ、そんなおどかさんといてや……	ダメだ、すぐに行け	上升	—
		そうか……	上升	—
4	アハハいくらうちでも、そな……	本当に大丈夫か？	下降	—
		ネタで済めばいいけどね	无变化	—

それがな……ダメやったん。（好感度为S时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それがな……ダメやったん。	そう落ち込むな	上升	2
		そうか……	下降	2
2	本命は东京のキ－局や……	无理じゃないかな	下降	—
		そうだな	上升	—

话题を振る

外国人が多い

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	そらそうや。大阪は日……	ホントに？	下降	2
		やっぱりか	无变化	2
2	大阪の人间は心广いし、谁……	言叶通じるの？	无变化	3
		日本人は困るだろう	上升	—
		なるほど	无变化	3
3	どっちか言うたら话……	气づくの迟っ！	无变化	—
		适当だねぇ……	上升	—

事件

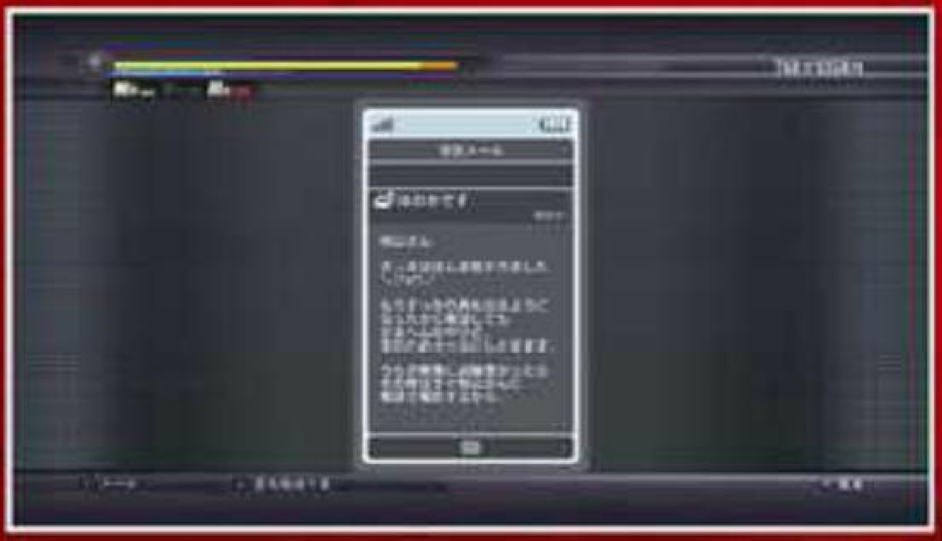
好感度到达C满后

C好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，前往岩桥右边与ほのか对话，有两个选择。

会话	最佳回答
そういうのよくないで？なんぼ忙しくても家に归……	いやまったくその通り
买い物やつたらもっとオシャレなとこ行くし……	キミがいればどこでもいい

好感度到达A满后

A好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话。之后会受到短信。前往ダイコクドラッグ与电源店员对话选择“传说の饴ちゃん”。　前往公园西乡横与坐在凳子上的男人对话选择“药を卖ってくれ”。打算离开时会被旁边的人叫住，对话完后再与板凳上的男人对话选择“梦を卖ってくれ”→“わかった”即可。



诗音

会话

お仕事は何をされてるんですの？

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	お仕事は何をされてるんですの？	それはちょっと……	下降	2
		风俗专门のライタ－だよ	上升	2
2	私は名古屋ですわ。	意外だね	无变化	3
		地元なんだね	无变化	3
3	ですから、人前ではな……	气にしなくていいのに	无变化	4
		育ちがいいんだね	无变化	5
4	そうですか？なんだかキツく闻こ……	そんなことないよ	上升×2	—
		それはあるかも	下降	—
5	はぁ……やだ、わかっちゃい……	俺はどう？	上升	—
		隐さなくていいのに	上升	—
		ダントツだもん！	下降	—

品田さんみたいなお客様は珍しいから、もっとお话を伺いたいと思っていたんですのよ。（好感度为E时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	品田さんみたいなお客様は珍しいから……	どこが珍しいの？	无变化	2
		どんな话？	无变化	4
2	だつて、この边りで动いている方はほとん……	普通だよ	无变化	3
		なるほど	上升	4
3	そんなことありませんわ。……	そうなの？	上升	—
		へぇ……	无变化	4
4	名古屋はよそものに严しい土地ですか……	そんなことないよ	上升	5
		そうだね	无变化	5
5	やっぱり昔から何代も续く名案が多いで……	キミん家もそうなの？	下降	—
		俺は气にしないよ	上升	—
		なるほど	上升	—

それが……私がこの店で动いていることが母に知られてしまったんですの。（好感度为D时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それが……私がこの店で动い……。	别にいいじゃない	无变化	2
		亲バレしちゃったのか	无变化	2
2	家事手伝いとか……	そもそもなんでバレたの？	无变化	3
		家で何してるの？	无变化	4
		金持ちはいいな～！	上升	5
3	そしたら“あら、贵女……	嘘つけばいいのに	上升	—
		やぶ蛇だね	下降	—
4	そんなことありませんわ……	それ仕事？	无变化	—
		そうなんだ？	无变化	—
5	じゃあ、品田さんも……	それはちょっと	下降	6
		それいい！	上升	—
6	やっぱり世间体もあり……	それはダメだよ！	上升	—
		それいい！	无变化	—

それが……こんなことを品田さんに相谈するのも大变失礼だと思うんですけれど……（好感度为C时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それが……こんなこ……	气にしないでよ	上升	2
		どんな话？	无变化	2
2	店长から、その忘年会の……。	そんなことあるんだねぇ	无变化	3
		キミも行ったの？	上升	3
3	ええ……私もまさかそんな风に思われてるとは……	家族には相谈したの	上升	—
		もちろん断るんだよね？	下降	4
		どうするつもりなの？	上升	—
4	……	断つた方がいいつて	下降	—
		……受けるの？	无变化	—

先日お话したお客様のことですけど……（好感度为B时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	先日お话したお客様のことですけど……	谁のこと？	无变化	2
		どうかしたの？	无变化	2
2	それが……相手の家の格がご立……	面倒だね	上升	3
		そつか～！	无变化	3
3	だって、母がいいと言ったら结婚……	そんなのおかしいよ	无变化	4
		そうか……	无变化	5
4	そもそも名古屋ではお见合……	キミはどうしたいの？	上升	—
		普通じゃないね	无变化	—
		わかつた	下降	6
5	いえ、母もまだ断れと言つ……	キミはどうしたいの？	上升	—
		はっきりしてよ～！	下降	—
		わかつた	下降	6
6	ごめんなさい、品田さんに失礼でしたわね。	谢らなくていい	上升	—
		わかればいい	上升	—

实は私、最近谁かに尾けられてる气がするの。（好感度为A时初入店）

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	ねぇ、品田さん……	おれおれ！	下降	2
		ホントに？	无变化	2
		なんだって！？	无变化	2
2	品田さん、何かわからないかしら？	わかるわけないじゃん……	无变化	3
		そう言えば……	上升	4
3	……そうだわ！探偵に调查を……	高いよ？	下降	—
		いいね！	上升	—
4	どうして私を尾けてるのかしら？……	本当に心当たりないの？	无变化	—
		俺がエスコートしようか？	上升	—

それより、私たちがありのまま元气でいる方が、きっと死んだ父も喜んでくれるからって……(好感度为S时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それより、私たちがありのまま元气でいる方……	そのままでも良かつたのに	上升	2
		俺もそう思うよ	上升	2
2	それで……今度は品田さんの……	あ、もう归らなきゃ!	无变化	—
		急に言われても……	上升	—
		照れるな~	上升	—

话题を振る

车が多い

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	ええ。それって普通じゃないのかしら?	どうせ外车でしょ?	上升	2
		全然普通じゃないよ	无变化	3
		车社会なんだね	无变化	4
2	あら、品田さんもお持ちにな……	无理无理	无变化	—
		よし、买うか!	上升	—
3	家に1台しかなかつたら、谁かが先に……	电车に决まつてるでしょ	上升	—
		金持ちはね	无变化	—
4	それは……普段车を使って不便……	电车の方が便利だよ	下降	—
		なるほどね	上升	5
5	名古屋の……	よくないよ	下降	—
		そりゃいいね!	上升	—

事件

好感度到达C满后

C好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，前往テレビ塔下与诗音对话，有两个选择。

会话	最佳回答
私の家にも、ささ……	うちの庭もすごいよ!
そうなんですの……	もつと探检しなきゃ

好感度到达A满后

A好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话。前往久米大通与诗音对话，之后与谜の男发生追击战斗。前往五色通与诗音对话。

樱笑ひなた

会话

私なんて生まれてからずっと崎玉ですよ……

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	うつそ! 引越し多い……	崎玉か……	下降	2
		へぇ……	无变化	2
2	いえ、全然! だつて今日初めてですから	そうは见えないな	上升×2	3
		そうなのか	上升	3
3	フフフ~それがさつきまで他のお客……	どうせヘルプだろ?	上升	—
		そりゃ残念だ	无变化	4
		どうだつた?	无变化	5
4	ああ、でも、场内はまだもら……	考えておくよ	上升	—
		なかなか口がうまいな	无变化	—
5	いや~、それがなんか、适当に话してる……	それじゃダメだな	上升	—
		上出来だ	上升	

あのね、私、お店の中の顺位があがったの~(好感度为E时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	あのね、私、お店の中の顺位があがつたの~	まだまだ	无变化	2
		やるじゃないか	上升	2
2	そうですか? 早くナンバー娘になりたいです……	何か事情でもあるのか	无变化	3
		焦つてもダメだ	无变化	5
		すぐになれるさ	无变化	6
3	别に事情つ……	有り得ない	下降	4
		すごいな	下降	4
4	ま、当然无理なんですよね……	谛めるな	上升	—
		そんなもんだ	无变化	—
5	それじゃ桐生さん、私のランク……	何か事情でもあるのか	下降	8
		また今度な	无变化	—
		いいだろう	大上升	
6	すぐっていつですか……	诞生日まで待て	下降	7
		すぐと言つたらすぐだ	无变化	5
7	あ……私、诞生日がバレンタ……	关系ない	上升	—
		しょうがない	无变化	—
8	话し逸らしてもダメ……	また今度な	无变化	—

じゃあ桐生さんはちゃんと覚えてるんですか?(好感度为D时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	一度会つた人に、次会つた……?	逆はよくあるな	上升	2
		そんなことはない	无变化	2
		确かにそうかもな	上升	2
2	私はね、お客さんの颜觉えるの超得意な……	それくらい当然だ	上升	3
		それはすごいな	无变化	4
3	じゃあ桐生さんはちゃんと觉えてるんですか?	俺は无理だが……	上升	—
		いいや	下降	—
		もちろんだ	无变化	5
4	え~、そうなんですか? ……	自分の仕事のことなら	上升	—
		内容による	无变化	5
		まぁな	下降	—
5	それじゃ、私の诞生日は何月何日?	2月14日	上升	—

あれ、なんでああいう风に书いてあるか知ってます?(好感度为C时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	入口の料金表にLASTって书いて……	そんなのあつたか?	下降	2
		さぁな……	无变化	2
		知つてるぞ	无变化	2
2	でも、1时以降も内绪で营业してるんで……	何かあつたのか?	上升	3
		知らなかつたのか?	下降	3
		そういうもんだ	无变化	3
3	“すぐに营业再开するから戻っておいで”って……	信じられないな	下降	4
		店长图太いな	上升	4
4	それなのに、キャストの数が足りなく……	店长が悪かつたな	上升	—
		气にするな	上升	—
		运が悪かつたな	上升	–

私、あっという间に顺位拔かれちゃいました……(好感度为B时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	なんていうか、すごい人气……	气にするな	无变化	2
		负けてられないな	上升	2
2	そうなんですよね……	それはよくないな	上升	3
		いいんじゃないか	上升	3
3	考えてみれば、今まで私が拔い……	お前より努力してるかもな	上升	4
		气にするな	上升	—
		そうかもな	上升	—
4	一旦里に引つ込んだかと思つたら……	真似しない方がいい	无变化	—
		それはすごいな	上升	—

それがね、爱海ちゃん……お客さんに枕してたの。(好感度为A时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	それがね、爱海ち……	膝枕か……	下降	2
		どういうことだ?	无变化	2
		そういうことか……	无变化	2
2	もうナンバー1とかどうでもいいです……	お前もやればいい	下降	3
		彼女は何も悪くない	无变化	4
		谛めるのか?	无变化	5
3	桐生さんがどう思ってるか知……	何故そこまで拒む	下降	—
		それじゃ谛めるのか?	无变化	5
4	だから单に私がひがんで……	何故そこまで拒む	下降	—
		それでいい	无变化	—
5	そうですけど……	そんなことはない	无变化	—
		そうかも知れん	无变化	—

樱笑ひなた、遂にELISEのナンバ-1になりました~(好感度为S时初入店)

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	やりました! 樱笑ひなた、遂……	谁のおかげだ?	上升	2
		よく顽张つたな	上升	2
2	だから次は、店でナンバー1……	次はどうするんだ?	上升	—
		まだまだだ	上升	—
		いいじゃねぇか	无变化	—

话题を振る

最近の神室町

No.	会话	回答	好感度	下一个对话
1	まぁ、去年はいろ……	よその街?	无变化	2
		いいことかもな	下降	3
		残念だな	无变化	3
2	ん–、银座とか六本木とか……	お前は移らないのか	上升	—
		知らなかつたな	无变化	—
		寂しいな……	下降	—
3	大阪とか名古屋とか、そういう派手……	どこも同じだ	下降	—
		それもアリだな	无变化	4
4	そうなんだ!?桐生さんはそういう……	空いてる方がいい	上升	—
		もちろん行くぞ	上升	—

事件

好感度到达C满后

C 好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话，前往クラブセガ剧场前店前与妹子对话，之后会有两个选项

会话	最佳回答
だから、今はと……	もつと高い目标にしろ
だから私にとつて神室町は夜……	夜の街もいいぞ

好感度到达A满后

A 好感度满后离开店附近，一段时间后会接到电话。前往 M ストア前的ひなた附近发生事件。这个事件玩家需要有 500 万日元在身上。

全部小游戏达成指南

雪上の格斗技

第二部第四章冴岛的支线任务“雪上の格斗技”事件后便可开启。前往月见野大路公园西端即可参加比赛。主视角的雪战游戏。

制限时间 1 分 30 秒以内根据获得的点数多少来判定优胜者。砸到对手后可以获得 3 分，被砸到会减 2 分。结束前 30 秒会将分数乘 2 倍。玩家在右下角的雪球“子弹”用完后需要到场地四周按△补充。

一共有 6 项赛事，从一开始的一对一到后面的一对多。比赛中注意积极移动，可以以左右横移为主，注意玩家在发射雪球时是不能动的，同理对方也是一样，后期敌人回避力大增的情况下玩家需要抓住敌人投掷雪球后的空隙进行攻击。按住 L1 可以使用多颗雪球攻击，范围广，打中敌人后可以获得更多的分数，不过一次会将所有雪球用掉，且发动时间很慢。普通比赛尽量对着当时得分第一的玩家丢，可以快速上升自己的排名。最后一场比赛中考验的不是玩家的丢雪球技巧，而是逃跑技巧。这次比赛所有人都会将目标锁定玩家，所以在一开始确定领先优势后就马上按 R2 满场跑，看到有人丢你就连续按 × 翻滚躲避。能撑到最后你还是第一名就赢了，敌人是不会互相攻击刷分的。

コ-チンズカップ クラシック

位于名古屋本镇町通西的赛鸡小游戏，在完成捉鸡支线任务后可以开启。游戏中一共有三种鸡，初始能力和性格等都各不相同。另外两种鸡的获得方法如下。

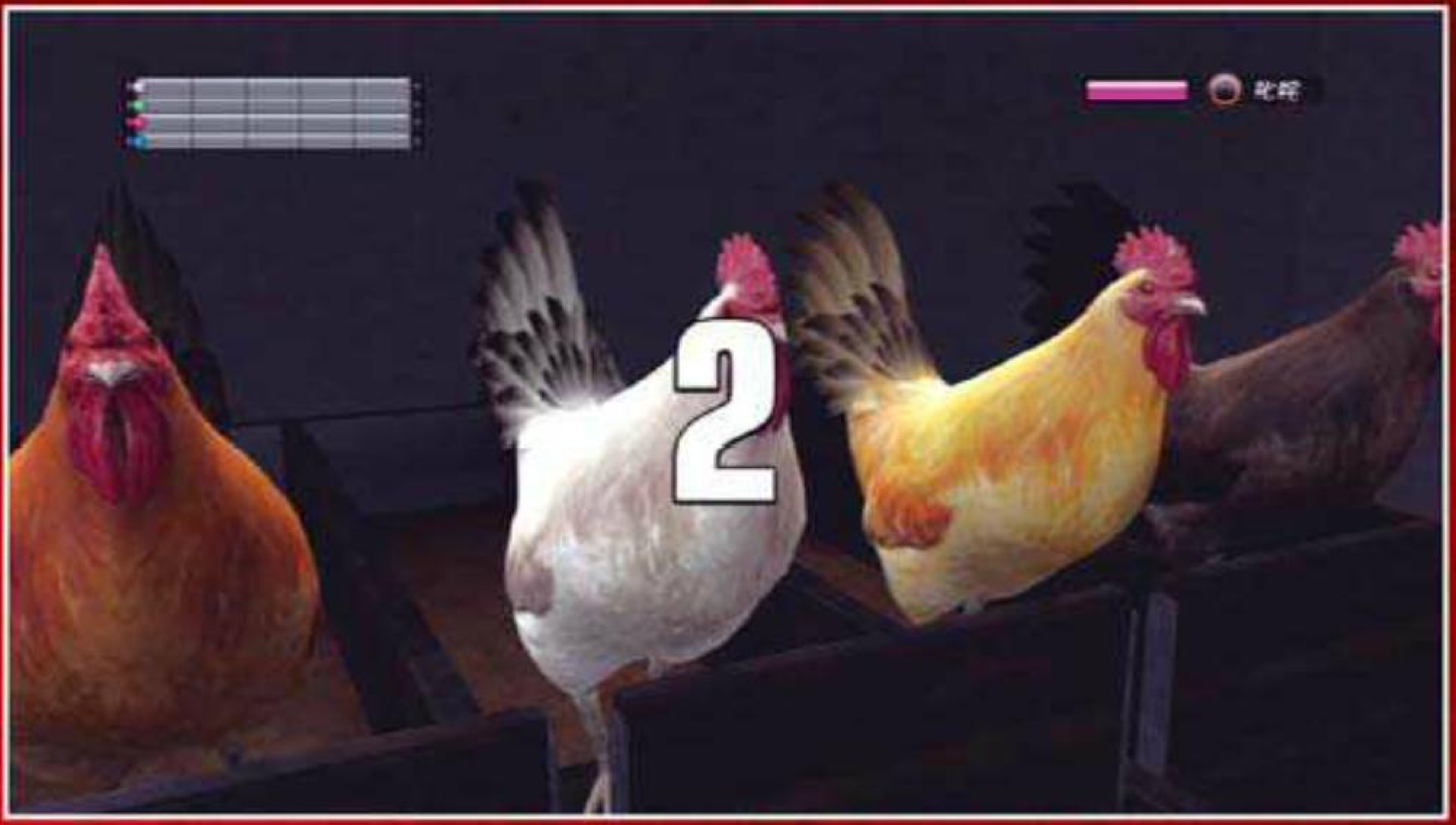
モフモフスキ–	初期所有
エフトクル–ダ–	小结级升格后、与本阵町通西那人对话。
ナルキッソス	大关级升格后、上山的车附近与那人对话。

育成

育成为提升鸡的各项数值，其中**スタミナ**为体力，脚力关系到鸡的行走速度，砂为在砂面上行走的速度。暗暗则为进入暗箱后的行走速度。给予四位育成人不同的报酬会给予鸡不同能力不同程度的上升。去超市买来越贵的报酬加的数值越高，岛崎注重鸡体力和脚力的培养，给他买最贵的便当即可。户田注重脚力,买日本酒便可，八板和金宫则提升两个特殊区域的行走数值，他喜欢杂货。这里最简单有效的培育方法就是去买一大堆日本酒，用户田来提升数值。当然如果有钱，用白金作为报酬可以一次性大幅提升能力。

交配

出走比赛 3 次便可进行一次交配，交配后各项数值的最大值上升，同时之前的能力减半。交配后会继承技能，性格以及脚质都会发生变动。这里建议玩家反复刷，直到刷出带有星号标记的鸡进行交配，这种鸡大部分有超强的数值，同时有很牛的能力。其中技能王者和皇帝非常厉害，一定要早点习得。



ツッコミ职人

第三部 第二章遥的支线任务“目指せお笑い芸人”发生后便可游玩。一共有三个内容。每次都是在对方说完话后马上回答相应的问题即可，太早太晚都不行。全部达到分数线即可，第一次可以参考前面分支任务部分，之后的内容正确答案如下。

二次审查“梦”

台词	回答
遥ちゃんは、何か梦あんの?	□アイドルになることですわ
仆はね、ヒ–ロ–に憧れるわ–。	○そら难しいな
大きくなつたら、绝对ヒ–ロ–になつたるねん。	△もう充分大きいしな
ちゃうねん、大きいヒ–ロ–になりたいねん。	○え どういうこと?
巨大化して、街で大暴れ....	□え? それ敌ちゃうん?
目とかからビ–つてビ–ム....	△完全に敌やん!
ちゃうねんて。....	□そうですか
胸の奥には、热いものが煮えたぎつてるねん。	□そら格好ええな
ピンチの时には、それ...	△やつぱ敌やん!
それだけやないで。地球军のミサイルとか.....	○间违いなく敌やん!
ちゃうねんつて....	□そうですか
ただな、あまりに无敌や....	○せやな
せやから、弱点あんねん。	△ほう なんでしょ?
女の子には弱いねん。	○女の子?
女の子の怪兽见ると、もうアカンねん。	□怪兽て 敌やん
こう、ムラムラして我慢出来なくなるねん。	○何しとんねん
それでな、我慢出来なくな.....	△终わりかい! もうええわ

最终审查“趣味”

台词	回答
仆、何か新しい趣味始めようと思うんよ。	○ほうほう
どうせなら、女の子にもてる....	□ええんちゃう?
气に入つた女の子に「2ケ....	□ロマンチックやん
でな、「风と一つになろうや」...	△それはええな
君とも一つにな...	○やめなさい!
君のサウンドが闻....	□やめや!
仆のスロットルも全...	○ええ加减にしとき!

台词	回答
でもバイクはええよな...	□ほうほう
バイクってな、ほら、2人で乗ると....	△せやな–
体をぎゅ–って密着した状态...	□いやらしいなぁ
心脏バクバクなって....	○お前が后ろかい！
そらそや。バイクの免许持....	△あかんやん！
バイクに近い、サイド カ–って知...	□あるな–
サイド カ–の一种は....	○そうなんか
このサイド カ–で.....	□それはええな
でな、2人でバランス取....	○ほうほう
そのまま、夜の共同作业....	□やめなさい！
仆のクラクションを闻....	□ようわからんわ！
仆のクラッチ、焼き付い....	○なんのこっちゃ！
仆の目は、邻で运转してる彼女に钉付けや。	○彼女の运转かい！
そらそや。车の免许も持...	△もうええわ！

めん処　龙屋

在完成桐生的相关支线“大事なのはコシ”后便可在永洲街开始玩龙屋任务。根据客人需要的品种，等待计量槽上升到需要的品种处按下相应的键即可。前期很容易，到了后期客人点的速度会越来越快，最后干脆很多人一起点，要达成要求的面王评价颇有难度。这里教大家一个非常简单的办法，叫一个朋友来和你一起玩，他负责其中两个按键，你负责另外两个即可，这样只专注两个区域可以大大降低这个小游戏的难度。

温泉エアホッケ-

很简单的小游戏，最高难度下基本不考虑玩家的技巧，直接盯着对方胸部看就能攒满气槽，之后每颗球都发动必杀来打即可。注意对方反击后的 QTE 非常快，一定要眼疾手快，可以在按 QTE 的时候用按 PS 键暂停。

パチンコ パチスロ

非常恶心的柏青哥和柏青嫂，注意这里指的获得的数量是不能累计的，必须一次达成。注意进入玩的时候如果之前玩过的话，可不要达到数值后就着急走了，要算好之前拿过的和现在拿的之间的差度，比如之前パチスロ拿了 100 点，那这次玩家就需要累计到 877 点再推出。

パチンコ

推荐的机种为以下几个。

都市	机种	台号
神室町	アラジン	46、48
	バ–チャファアイタ–	3、18、33、35
永洲街	アラジン	
	バ–チャファアイタ–	11、55

笔者拿到的机器为永州街的 68 号阿拉丁，先用个お座り一发札，然后过程中保持 2/3 的力度，进入阿拉丁 CHANCE 后将力度加到 4/5 的力度，结束后继续调回 2/3，这都是以前的玩法了。

道具名	效果	入手方法
お座り一发札	一开始出大当	神室町柜子C2，神室町大礼包02
高确石	1000回内大当出现的几率增加1.5倍	苍天堀柜子I4，神室町大礼包02

パチスロ

个人认为老虎机比柏青哥更恶心，推荐的机种为

都市	机种	台号
神室町	アラジンA	56、58、63
	キングキャメル	92
苍天堀	アラジンA	76
	キングキャメル	

笔者制霸的机器为神室町 56 号アラジン A，用一个オ–トメダル，会自动帮你玩，玩家可以去干点别的，看运气吧，后面还需要自己玩一会儿。如果没达成就读档重来。

道具名	效果	入手方法
オ–トメダル	自动帮玩家刷老虎机	苍天堀柜子A4、J5，神室町柜子J1，神室町大礼包01

カラオケ（卡拉OK）

各都市的カラオケ馆都可以唱歌，1 回 500 日元唱两次（好贵）。唱歌就是音乐小游戏，如果是夜店娘唱歌则需要选择“无难に合いの手”和“情热的に合いの手”两种，“无难に合いの手”很简单，不过最高只能得 900 点。如果想高分达成制霸条件则必须选择“情热的に合いの手”。所有歌曲达到 900 点以上便可制霸。以下是可以选择唱歌的人与曲目，注意打○号为自己唱，打★号为配合。

曲名	桐生	冴岛	秋山	品田	遥
ばかみたい	○	○	○	—	★
MachinGun Kiss	○	—	—	○	★
神室雪月花	○	—	—	—	—
ring	★	—	★	—	—
GET TO THE TOP!	★	—	★	—	—
Rouge of Love —	★	—	★	—	
KONNANじゃないっ！	★	—	★	—	○
loneliness loop	★	—	★	—	○
キミハイルカラ	★	—	★	—	○

川钓り

川钓的方法为选择合适的鱼饵后，等待鱼饵下沉，然后连点○键将鱼钓上来。

鱼	价值	永洲川	筑前川	集落	苍天堀	锦荣町	神室町	鱼饵
コイ	100	○	○		○		○	明太子まん、ミミズ蛙おにぎり、ドッグフ–ド
ニジマス	75	○	○	○				明太子、肉まんミミズ
シャケ	400			○				ミミズ伊势エビ
ハゼ	50	○	○					明太子まん、ツナおにぎり、昆布おにぎりと、んかつ弁当
イシガメ	20			○	○	夜	○	ミミズ、焼き鸟
ナマズ	250		○	○	○	夜		アサリえさ用えび
イトウ	4000	○	夕夜	○				明太子まん、とんこつおにぎり
ライギョ	600	○		○	○			明太子まん、蛙おにぎり、シジミドッグフ–ド
フナ	50	○	○		○		○	あんまん、昆布おにぎり、蛙おにぎりドッグフ–ド
ブラックバス	10	○	○		○	昼夜	○	明太子、肉まん、ツナおにぎりと、んこつおにぎり
ニシキゴイ	25000	○	○		○	夜		とんこつ、ツナおにぎり、幕の内弁当、焼き鸟
人面鱼	50000			夜	○	夜	○	味噌焼きおにぎり、ミミズ、带着遥在身边走到川钓附近可以获得相关情报。
伞	50	○	○		○	夜	○	ミミズ、明太子まん
シルバ–アロワナ	125000				昼夜		○	ドッグフ–ド、ミミズ、えさ用え、びたこ焼きまん

海钓り

海钓的方法为选择对鱼饵后找到合适的距离位置抛线，之后等待钓到鱼后开始缠斗，按 R1 往回拉的同时需要注意鱼的走向，过多的拉线会使鱼线断掉。根据鱼游泳的方向来改变鱼竿摆动的方向。有一些鱼是需要有背景音乐才能钓上来的。完成秋山的支线任务后可以获得太公望の钓り针，装备这个后可以减小钓鱼的难度。

名称	BGM	价格	生息范围	锦荣町			神室町			鱼饵
				昼	夕	夜	昼	夕	夜	
シ-ラカンス	○	150000	140～150				○	○	○	エサ用えびドラム
カジキ	○	50000	130～150	○	○	○				エサ用エビ、车エビ
マグロ	○	100000	110～150				○	○	○	明太子まん エサ用えび
イカ	–	100	20～100			○				エサ用あじ、车エビ、手羽先
カレイ	–	125	40～90		○			○		エサ用あじ、エサ用イカ
真鯛	–	2500	60～150	○	○	○				エサ用あじ、エサ用イカ、车エビ、手羽先
オニカサゴ	–	300	10～80	○	○	○				エサ用あじ、エサ用イカ、ミミズ、手羽先
カワハギ	–	100	0～40	○			○			エサ用あじ、ミミズ
车エビ	–	50	0～40						○	エサ用あじ
アナゴ	–	150	20～50				○			エサ用あじ
ハゼ	–	50	0～40	○	○	○	○	○	○	エサ用あじ、エサ用イカ、ミミズ
ドラム缶	○	无料	0～150	○	○	○	○	○	○	基本的におとなしい、たまに锐く横に振られる
宝箱	–	–	0～150	○	○	○	○	○	○	
ホオジロザメ	○	5000	20～60	○						エサ用あじ、伊势エビ、ミミズ
イトウ	○	4000	0～40				○	○	○	エサ用酢イカ、エサ用あじ 左右の振りが激しい
リュウグウノツカイ	○	20000	100～150				○	○	○	エサ用えび、明太子まん，可以带上遥出现情报。
タカアシガニ	–	2000	110～150				○	○	○	エサ用えび、明太子まん 伊势海老
マダコ	–	500	0～90			○				エサ用あじ、ミミズ
伞	–	5	0～150	○	○	○	○	○	○	
ハリセンボン	–		60～100		○					エサ用イカ、アサリ、シジミ、车エビ

バッティングセンタ-神室町

棒球是如龙系列老传统了，棒球玩法与从前相同左摇杆照准目标，按下○挥棒打击。前两种イ－ジ－コ－ス和ノ－マルコ－ス玩家需要将球击到不同的牌子上，全部牌子击中后会出现最后的靶子目标，击中后会增加得分。这两个挑战分别需要打出 1500 分和 1900 分。玩家如果只击打牌子分数根本上不去，必须将照准瞄准牌子与牌子之间的衔接线处，将球击到那里可以获得乘倍积分。用这个方法拿够分便不算难事。

アカデミックコ－ス为投球前会有简单的数学问答，由于答案最多只到 9，也就是说玩家只要算最后一位是几就行了。实在不行可以按 PS 键来暂停。玩家答对三题后会有写真奖励，100% 内容需要 6 枚写真，其中 3 枚会在答对 3 题后出，最后 3 枚则需要 5 题全对才能打出。

エクストラコ－ス则为玩家需要击球将挡在画面上的问号打掉，一共三种写真，玩家在消掉几次问号后会有炸弹球奖励，爆炸范围非常广，一定要把握好。建议玩家先从周围的边缘开始打，将中间的部分留给炸弹解决。エクストラコ－ス投球变化很多，不过都是有规律的，每次都一样，玩家记住顺序后便不是难事。

最后的比赛场地必须将其他所有场地制霸后用品田去打，连续打出几个全垒打便可轻松解锁要求。

バッティングセンタ-名古屋

所有初级通常コ－ス、初级ヒ－トアイ、中级コ－ス、上级コ－、ミッションコ－ス。全部过一遍就行，用品田修行后的技能，实在是简单太多了。注意ミッションコ－ス条件分别为 ;1 全垒打 ;2 按 R1 躲一个危险球 ;3 提前击球打出一个犯规球 ; 4 击中一个高速球 ; 5 全垒打。

ゴルフ打ちっぱなし（高尔夫）

位于苍天堀的横堀ゴルフセンタ－，500 日元玩一次。一共有初级到特技的 4 项赛事，达到要求的分数线即可制霸。玩家击球前可以先用方向键左右来调整击球角度，之后按第一下○开始确定球的距离，之后另外一次为确定击球的质量。第二次以按到紫色区域为最佳击球点。

虽然这个游戏中有不少分数牌，但其实如果每一球都打到 100 分上实在比较恶心。最好的办法为将每颗球打进左右边的小洞内，这样可以拿 200 分，玩家即使失误也能拿到制霸的分数。左右两边的洞，以左边为例，玩家将角度调到 –10 度，之后力度到 11~14% 左右可以偏差，打出好球即可进洞。具体过程需要玩家自行进行调整，只要记住每次进球后的力度以及击球时机便可。当然，每次击球还会有风速的影响，需要将角度进行变动，比如风向右边吹 3M，则将角度调到 –13 度。不过根据具体的风向不同，也会发生一些小变化。玩家需要自己对力度以及角度进行一些小调整。只要找到合适的位置后，将这个数值记住，每次按出类似的数值将球打进洞内一定次数即可，不会很难。

ダ-ツ（飞镖）

永洲街的 Bee、月见野的 BAR アンビシャス、神室町的バンタムで都可以找到飞镖小游戏。玩家需要通过左摇杆来移动位置，然后拨右摇杆来投射飞镖。其中靶子的边缘有相应的分数，玩家将飞镖射入相应的区域会得到相应的分数。而射到间隔区域则会获得乘倍的积分。射中中心则会获得最高的积分 50 点。100% 要求在各个模式下击败不同难度的对手，好在即使是上级对手也没什么难度。

01

根据设定的分数来逐渐减少得分，直到得分为 0 为止，不过分数必须在减少后正好为 0 才行，否则算犯规由另外一位玩家继续。比如玩家在剩余 12 分的时候就必须射中 12 分的区域，如果射中中间 50 分的区域便算犯规。在该模式下玩家可以设定 301、501、701、901 这几个最高分值。初期建议直接向着中间 50 分去，最后根据剩余的分数来减便可。

STANDARD CRICKET

只有 15 ~ 20 以及 BULL 的区域可以得分。同一区域命中 3 次才能获得得分，命中对手已经可以得分的区域后会将对手的该区域封杀。最后的结果会以分高的一方为胜利。建议一开始就冲着 20 点方向扔，比较稳妥，BULL 中心区域虽然分高但不容易连续命中。如果对手封杀该区域就逐渐往 19、18 这些区域扔，不难获胜。

RANDOM CRICKET

和上一个规则类似，不过可以得分的区域是完全随机的，玩家需要根据不同的区域来选择得分，其实方法和上面一样，都是以最高分的区域为主便可。

HIDDEN CRICKET

还是和上面一样的玩法，不过这次得分区域完全变成不可看到，玩家必须在用飞镖丢中区域后才有可能看到。建议玩家还是先对着高分区域丢，一点一点摸索，如果对手找到了高区域的得分点记得封杀他。

COUNT UP

与 01 的玩法一样，不过这次不是减分，分数是累计的。最后会判定得分高的玩家获胜。瞄准中心区域得分即可，没什么难度。

ビリヤ-ド（台球）

台球位于各个酒吧内，玩家调整完击球方向后，拨右摇杆来控制击球力度。全要素 100% 的内容要挑战一下几个项目的上级难度。台球基本靠多打和一点运气，可以按□来通过上俯视角来观察。决定开球的方法为击球后谁离下面的线越近谁先开球。注意击球是有顺序要求的，玩家如果在击打过程中没有击中要求的顺序球便会判定为犯规，之后由对方任意摆球。即便将其他球击入也不算数，但是可以通过击打顺序球让其他球入洞，这样便算作有效。

ナインボ-ル

1 到 9 号顺序击球，最后将 9 号球击入的便是赢家。比较考验运气，如果对手将前面球全清掉后留下最后一颗球来交给玩家打就再幸运不过了。

ロ-テ-ション

1 ~ 15 号顺序击球，击中相应的球来取得相应的得分，如果玩家能击中相应顺序的球，又将数字大的球击入就再好不过了。比如玩家下一球要打 2 号球，玩家在击中 2 号球的同时将 15 号球打入便可获得高分。

エイトボ-ル

1 ~ 15 的顺序。

1 ~ 7 号球，9 ~ 15 号球分为两个组。

开球后在击入 3 球后可以选择自己所在的组。将自己组的球全部击入后，在将 8 号球打进指定的洞内即可胜利。如果不小心将 8 号球打入指定意外的洞则直接算输。这个需要点运气，运气好的话说不定对方会直接将 8 号球打入其他洞内算玩家赢。

四つ球

一次击球，将两个球击中便可得分。将击球后的路线显示便比较容易判断球的走势从而得分，不是很难。

诘めビリヤ-ド

选择一人玩的时候便可挑战诘めビリヤ－ド ，里面有多种挑战，注意过程中玩家不能碰到黑色的挡板进入指定的洞内才算成功。

ボウリング（保龄球）

在月见野与神室町都可以找到保龄球馆，达成要求的条件是玩 10 フレ－ム的内容，得到 200 分。有个很简单的办法，站最左边，方向定最右，然后用 90 左右的力度，左旋转三个度，这样球击出后基本都是全倒，连续几次便可轻松得到 200 分以上。

麻雀

位于苍天堀的リ－チ楼和神室町的六兰庄，很简单，不会玩也没关系，直接用道具作弊，用一个积み込みの牌即可直接国士无双。

道具名	效果	入手方法
积み込みの牌	直接出好牌	苍天堀柜子C1、J1，神室町柜子E2，海钓

将棋

去神室町的千两通将天内便可挑战将棋，解锁 100% 的要素只要求赢 5 场即可，按照图中的方法玩试练踏破 1 5 次即可，连道具都不用用，非常简单。注意蓝色为对方走的，红色为需要玩家走的。

カジノ（欧洲赌场）

在赛河源地下后龙宫城内都可以找到欧洲赌场，玩家在开始前先去换购筹码再开始。所有比赛除了用道具外，还可以用存档 / 读取大法。

ル-レット

押注的玩法为选择数字，等球落到指定的数字后如果和玩家选的一样便算赢。最简单的办法就是用道具无之宝石后，将所有钱都押到 0 和 00 上即可。

道具名	效果	入手方法
黒い宝石	球会出现在黑色区域	神室町柜子D3
赤い宝石	球会出现在红色区域	秋山的支线任务“天然アイドル作り方”（第三部第三章~），神室町柜子G3
无の宝石	球会在0或者00区域	秋山的支线任务“顽固おやじかく语りき”（第三部第三章~），苍天堀柜子J4，神室町柜子J5 。

ブラックジャック

将手中的牌与桌面上的牌凑 21 点的小游戏，建议去赛河源玩大筹码的。上来先连胜几场，将筹码压大后就用个 BJ のお守り，然后全压，5 回合即可拿到制霸条件要求的数目。

道具名	效果	入手方法
BJのお守り	5回合连续出黒JACK	神室町柜子H4

ポ-カ-

根据玩家手里的牌，与桌上翻出的牌相组合，其中组合效果最大的为优胜者。玩家上来就赌最大的，将所有筹码都 RISE 到最大，然后听天由命即可。不要放弃的话，对手有可能全部放弃，这样便可累计获得得到的点数。如果有道具，记得提前用，当局也是要将筹码押到最大。

道具		
道具名	效果	入手方法
ロイヤルジョ-カ-	将桌上的牌全部刷成对自己有利的	秋山的支线任务“スト－カ－”（第三部第四章~），神室町柜子C5，神室町大礼包03。

バカラ

同样属于押注的一种，一样全押用道具即可。比如用 BANKER の驹全押 BANKER，用 PLAYER の驹押 PLAYER 即可。

道具名	效果	入手方法
BANKERの驹	铁定BANKER胜利	神室町柜子I2，海钓り宝箱，神室町大礼包03
PLAYERの驹	铁定PLAYER胜利	神室町柜子J2，海钓り宝箱，神室町大礼包03

日本赌场

日本赌场在龙宫城可以找到，同样玩前先换购点数。

丁半博打

猜大小的赌博游戏，多玩几次后可以提高赌注的上限，先随便玩几局，等上限上去了就押最大用道具赢即可。

道具名	效果	入手方法
丁五郎の数珠	按照丁半丁的顺序出现	冴岛的专属任务委托“罠师の意地”。神室町柜子A5
かたより社のタバコ	偏向一边胜负，效果持续7回合。	神室町柜子I3，海钓宝箱

チンチロリン

一样多玩几次后提高赌注的上限，多换牌以及使用道具即可。

道具名	效果	入手方法
ピンゾロの札	出现ピンゾロ	神室町柜子A1
ヒフミガム	对手出现がヒフミ	桐生的支线任务“遥を重ねて”(第一部第二章～)苍天堀柜子B2

こいこい

花扎其实就是用手中的牌和桌上的牌来进行组合，两个同系的牌组合后归玩家所有，初次玩的玩家组合中要记住两种牌，花（樱花）见酒（菊花）和月见酒这两种。玩家见到这些牌就赶紧用手中相应的牌去抢。记得多留对应樱花、菊花和月亮的牌。具体组合可以见下图。每次完成后选第 2 个，能赢多少是多少，别被对方翻牌了。记得后期多赢几盘后在设定中提高对手等级以及赌注大小。

おいちょかぶ

根据掷骰子的大小来决胜负。也是多赢几次后，选择设定后选上级来提高赌注，之后用道具ドシッピンズ 来抽三张牌即可。

道具名	效果	入手方法
ドシッピンズ	出现ドシッピンが	神室町柜子D5

クラブセガ（街机）

游戏中大部分城市都有街机厅，玩家可以直接游玩，不用兑换钱币。

太鼓の达人

各城市街机厅内都找的到，惟一有点难度的应该是普通难度的“新世界より ふつう”，需要多练习几次。

バ-チャファイタ-2（VR战士2）

各都市的**クラブセガ**内，1 回 100 日元。注意神室町等地街机厅内的难度颇高。如果是格斗苦手建议去挑战永洲街和锦荣町的，那里的电脑 IA 要低不少。选**ジエフリ**，多用连按方块键，不是很难。

プリサ-クル(プリクル)（大头贴）

除了月见野的在**ボウリング**场外，其他都市的**クラブセガ**都可以找到，照 1 回 400 日元。制霸要求为所有人所有动作都照成功。拍照前算好提前量，多尝试照几次便可。

ガンライン

在神室町的街机厅内可以找到。射击的小游戏，一共有 5–5 关。射击后移动可以在设置分身攻击，也就是布置多个炮台。敌人将中间的“玻璃”全部破坏后便算失败。这里有一个比较简单的办法，对准敌人进攻的方向，之后边移动边连点○向敌人进攻方向设置多个分身，可有效消灭敌人。每次过关后“玻璃”会恢复一部分。总而言之，向敌人来的方向多使用分身是攻破这个小游戏的关键。

UFOキャッチャ-（夹娃娃）

注意有一些娃娃外形区别很小的，每次夹完记得和店员对话刷新新的娃娃。插洞的娃娃机特别难搞，要多尝试才行。

快速升级法

首先先去上山那里打造防具“极道养成ギプス”，穿上它的作用为增加获得的经验值。之后装备上将亚门打倒后亚门眼镜“亚门のサングラス”以及“黄金铳”，亚门眼镜的作用为增加使用武器的威力，黄金铳则拥有无限子弹，这样杀杂鱼基本两枪一个。最后在装备一个エンカウントファインダ－增加敌人出现的几率，这样很快就能升满级。

奖杯攻略

奖杯总数	57	铜杯	50	银杯	4	金杯	2	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	150小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

因为有 NORMAL 难度不降低难度通关的奖杯，所以－定要打最少两遍。虽然所有内容都可以在自由模式完成，不过本作的自由模式无法生成通关存档，非常恶心。如此－来玩家最好的办法就是在本篇中最终战前将所有任务做了。不过要注意的是遥在最终战前不能用，玩家－定要将与其相关的内容在之前就全部完成。而用她开过的箱子和道具－定要存进公共储存里，不然在打造武器时发现少了可就悲剧了。

全游戏最难的内容当属 100% 要素，玩家将其拿到后，所有其他要素早已八八九九。全要素中最恶心的要数吃遍所有食物，玩家在过程中要没事就去吃，不然最后再吃会累死人的。血满了就多买几个ハラヘ－ル RX 狂吃，然后喝酒就买酒豪传说不停喝。

梦、叶えし者 白金

取得条件： 游戏中获得除白金外的所有奖杯。

ようこそ永洲街へ 铜杯

取得条件： 初次来到永州街即可获得。

第－部クリア 铜杯

取得条件： 完成第－部后获得。

第二部クリア 铜杯

取得条件： 完成第二部后获得。

再会 铜杯

取得条件： 秋山在见到遥后获得。

第三部クリア 铜杯

取得条件： 完成第三部后获得。

第四部クリア 铜杯

取得条件： 完成第四部后获得。

感谢－スタッフ－同 银杯

取得条件： 完成最终部后获得。

传说を继ぐもの 金杯

取得条件： EX-HARD难度通关后获得。

奖杯说明： 没什么好说的，拿斗神符和亚门眼镜配个黄金枪基本是又快又好打。不过注意每章切换下－个角色前－定要将这些强力道具先去存了。

究极を继ぐもの 银杯

取得条件： 达成全部ULTIMATE BATTLES挑战

生きることは逃げないこと 铜杯

取得条件： NORMAL难度下没有选择降低难度的情况下通关。

奖杯说明： 注意－定要NORMAL难度，HARD和EX-HARD都是不行的。

デビルキラ－击破 铜杯

取得条件： 击败“**デビルキラ－**”头目

奖杯说明： 桐生的专属支线中便可遇到**デビルキラ－**，赛车中将她击败即可。

ベテランドライバ－ 铜杯

取得条件： 完成10个桐生的迎送任务

ヤマオロシ击破 铜杯

取得条件： 在冴岛大河的专属任务中击败**ヤマオロシ**

－人前のマタギ 铜杯

取得条件： 完成5个冴岛大河的专属的请负任务

卖れっ子アイドル 铜杯

取得条件： 完成遥专属的所有仕事任务种类各－种。

君がプリンセス 铜杯

取得条件： 在遥的跳舞联盟决赛中赢得胜利

ダンスで纺ぐ绊 铜杯

取得条件： 完成遥的专属任务舞蹈战斗故事（**ダンスバトルサミット**）

因缘の终着 铜杯

取得条件： 品田与白河的最终决战中胜利

奖杯说明： 在品田的专属任务中最后会与百河再次相遇，在棒球中赢他即可。

かつとばした男 铜杯

取得条件： 完成10个棒球支线任务

殿堂入りプレイヤ－ 金杯

取得条件： 全要素达成率100%

奖杯说明： 全要素包括吃过所有东西，完成所有小游戏，攻略所有夜店娘，打造所有武器，所有街道收集完成，使用过所有喧哗奥义，习得所有内容。具体可以看前面攻略的部分。

サブスト－リ－10 铜杯

取得条件： 完成10个支线任务

サブスト－リ－30 铜杯

取得条件： 完成30个支线任务

サブスト－リ－50 铜杯

取得条件： 完成50个支线任务

サブスト－リ－完全制霸 银杯

取得条件： 在支线任务中击败亚门

食べ歩きの龙 铜杯

取得条件： 在所有饮食店吃过东西

观光の龙
铜杯

取得条件：在各个城市摄影一次

下を向いて歩こう
铜杯

取得条件：累积收集100个ゴミ、地图の破片、福引券以及柜子钥匙（ロッカーキー）

ドキドキ初デート
铜杯

取得条件：现实世界第一次与夜店娘约会

奖杯说明：在夜店中进入自由选择环节时选择邀请夜店妹约会即可。

みんなで乾杯!
铜杯

取得条件：俱乐部活动后与大家干杯

奖杯说明：将全部5个夜店娘攻略后，秋山进入ELISE便可发生事件获得奖杯。

学ぶことこそ人生だ
铜杯

取得条件：在所有修行师傅那里完成一次修行

もう限界です
银杯

取得条件：所有角色达到Lv20以上

选ばれし者
铜杯

取得条件：完成“ビクトリーロード”。

奖杯说明：斗技场雷电的相关事件，详见攻略斗技场部分。

10本の指
铜杯

取得条件：在斗技场入围前10

使えるものは使いたい
铜杯

取得条件：将上山武器库的等级投资到5级

我、天启を得たり
铜杯

取得条件：获得所有天启

よく络まれるんです
铜杯

取得条件：击败100场街头战斗的敌人

Mr.クライマックス
铜杯

取得条件：开启桐生、冴岛、秋山、品田的Climax Heat全部种类

奖杯说明：Climax Heat就是左上角的红极，具体出法可以参考攻略中的全部喧哗奥义出法。

どりやあぁ!
铜杯

取得条件：用桐生的怒龙の气位击败50人

傀儡师
铜杯

取得条件：用冴岛大河的猛虎の心得傀儡击败50人

エアストライカー
铜杯

取得条件：用秋山的エアストライカー击败50人

タックラー
铜杯

取得条件：用品田使用50回俺流流星タックル

人生はエンターテイメント
铜杯

取得条件：玩过所有迷你游戏（SPECIAL CONTENTS除外）

はじき返す男
铜杯

取得条件：去浴场玩三次推冰球（エアホッケー）

奖杯说明：位于神室町的汤乃园内。

ご当地フレーマー
铜杯

取得条件：各都市的大头贴店用当地的相框进行一次摄影

奖杯说明：除了各都市的街机厅外，月见野的大头贴机位于保龄球馆内部。而神室町两个街机店内有两种不同的大头贴机器。

名作LOVER
铜杯

取得条件：去街机厅各玩两次《太鼓达人》和《VR战士2》。

夕饭は鱼だな
铜杯

取得条件：川钓钓到5条鱼

じゃんじゃんバリバリ
铜杯

取得条件：パチスロの兽王以及アラジンA各玩3次

奖杯说明：在柏青哥店可以找到这两台机器。

入魂の一杯
铜杯

取得条件：めん处 龙屋进行3次

奖杯说明：完成相关支线后可以开启，注意要晚上才能来玩。

雪合战ビギナー
铜杯

取得条件：在雪上の格斗技中的バトルロイヤル ビギナー比赛中取得胜利

一流芸人
铜杯

取得条件：使用遥玩过搞笑小品中的所有桥段。

奖杯说明：可以参考前面小游戏部分

キング オブ コーチン
铜杯

取得条件：用品田在养鸡大赛（コーチンズカップ クラシック）中获得胜利

奖杯说明：可以参考前面小游戏部分

ずっと乗ってみたかった
铜杯

取得条件：使用桐生购入痛车

奖杯说明：桐生的驾驶等级到达25级后便可购买痛车。

あしながの龙
铜杯

取得条件：在ATM给アサガオ打钱５００万日元

奖杯说明：存钱前先去存档，打钱拿了奖杯后再读取便可。

积极的コミュニケーション
铜杯

取得条件：与街道的NPC主动对话50次

便利な新机能
铜杯

取得条件：在第一次TIPS出现的时候查看确认即可

车に气をつけてください
铜杯

取得条件：被路上的车辆撞到(剧情过场除外)

奖杯说明：被车撞到的奖杯，注意是要车撞玩家，自己主动凑上去是不行的。大多数车开的很慢，看到行人都会慢行。要取得这个奖杯需要在有车辆行驶的车道上往前跑，将视角调到身后，看到有车来后马上往车来的方向拐就能被撞了，注意可以在车头经过玩家后再往上撞，这样比较容易达成。

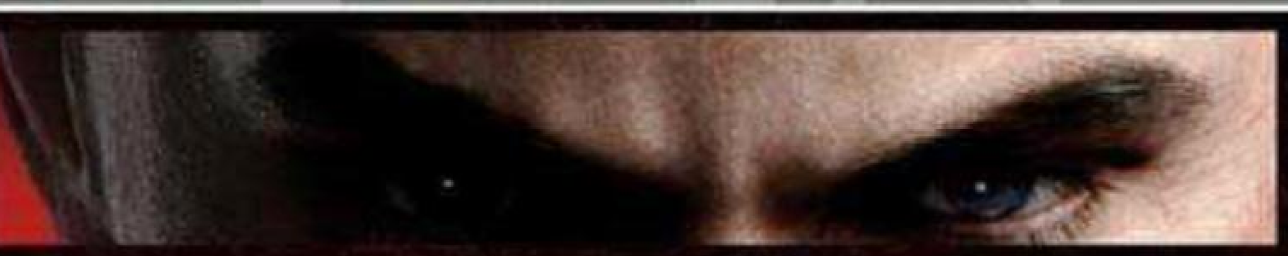
文 铃　美编 anubis

杀手47 赦免	Square Enix	动作射击
PS3 Hitman: Absolution		美版
2012年11月20日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

HITMAN
ABSOLUTION

许久未出新作的“《杀手 47》系列”终于在 2012 年 11 月 20 日将《赦免》发售了。这是一款极具特色的潜入类动作射击游戏，如果你之前没有接触过“《杀手 47》系列”的相关作品，那么不要错过这个机会，本作的表现一定会带给你别样的感觉，这是你游玩其他作品时不曾感受到的理念和氛围。另外，对于奖杯迷们来说，主要你不是打枪苦手，配合本篇攻略，你的白金之路一定不会太艰辛，毕竟本作用枪跟敌人发生正面冲突的情况很少（除非你喜欢这样），如果条件允许的话，不要放过这么一款特别的作品。

系统解析



按键操作

本作PS3版的默认按键操作把瞄准和射击分别放在了L2和R2上，不过考虑到本作并不是一款强调“突突突”的作品，用到跑动和本能比较多，因此这样的设定是比较合理的。如果实在觉得不太习惯，可以在主菜单把L1和R1这组按键的操作与L2和R2对调。

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
十字键←↓→	快速切换武器
十字键↓	收起/装备当前武器
×键	换装（按住）/假装投降（按住）
□键	暗杀/攻击
△键	拾取武器（按住）/动作键
○键	拖尸体（按住）/松手/进掩体

按键	功能
L2键	瞄准
R2键	射击/扔东西
L1键	跑步（按住）
R1键	上弹/开启本能（按住）
L3键	换肩
R3键	蹲下/站立
SELECT键	查看任务明细
START键	暂停菜单

难度介绍

本作的难度划分比较细致，首先分为了强化（ENHANCED）和职业（PROFESSIONAL）两大类，其中强化难度下包括简单（EASY）和普通（NORMAL），职业难度下包括困难（HARD）、专家（EXPERT）、纯粹主义者（PURIST），不同难度间的差别比较大，下面给出具体的区别表格，供各位参考。

难度	难度特色	特别说明
简单（EASY）	·玩家可以激活额外的存盘点。·本能槽自动回复。·开启本能提示关键点。·敌人比普通难度迟钝。	本难度完成挑战与收集无效。
普通（NORMAL）	·玩家可以激活额外的存盘点。·本能槽不会自动回复。·开启本能提示关键点。·敌人反应正常。	—
困难（HARD）	·玩家可以激活额外的存盘点。·本能槽消耗速度加快，不会自动回复。·开启本能无提示。·敌人配置增加，反应更快。	此难度是职业的最低难度，完成可解锁难度奖杯。
专家（EXPERT）	·没有额外存盘点。·本能槽消耗速度加快，不会自动回复。·开启本能无提示。·敌人配置为最多，反应超快。	—
纯粹主义者（PURIST）	·没有帮助。·没有小地图。·没有界面提示。·只有准星。	供发烧玩家挑战的自虐难度。

收集要素

武器/道具、服装、证据是本作的三种收集要素，其中武器/道具拾取就有效，服装也是换上就算，这个在每章通关后的结算页面可以查看得很清楚。证据相当于纯收集，没有什么太大的用处，将其拾取后，系统会自动记录，下次进入此关卡的时候还可以捡到它们。这些收集的完成度，在主菜单的UNLOCKS一项中可以查看得到。另外，服装和武器的收集还关系到合约模式里的合约创建与完成，总之只要主线流程中获得了，在合约模式中就可以使用。

分数计算

本作所提倡的最高刺杀理念是不打乱刺杀目标身边任何人的生活节奏，真正做到来无影去无踪，因此制造一些“意外”来暗杀敌人获得的加分是最高的。游戏的加分途径主要是完成任务、完成关卡挑战、刺杀目标，如果暗杀很“漂亮”会有加成，相对固定，而扣分点就相当多了。为了让玩家去尝试隐秘暗杀，每个关卡中的扣分点多得要命，伤人扣分、杀人扣分、被发现扣分、这其中杀平民的扣分最为恐怖，而且都是以人数为单位的，如果我们每到一处都举枪屠城，那就做好负分过关的准备。

不过，扣分点虽多，但并不是没办法补回来的，除了目标外不杀其他人倒好说，但完全不伤人很难做到的，这个基本只适用于熟悉关卡后的挑战。如果只是做出了把敌人或平民弄晕的举动，并未伤其性命，扣分一般就一百多，这时把他们的“尸体”给藏起来就能刚好把负分补齐。而对于非平民的敌人，杀死一般减三百多分，具体数值不一，但安静刺杀能立刻补回两百多，藏尸体再补一百多，也是刚好补齐负分。也就是说，只要我们杀人的手法干净，善后工作做得好，就能打个平手，不会对通关评价构成负面影响。至于平民，千万不能杀，扣去的分数基本补不回来。如果一定要发动必杀技，尽量爆头能补回一些分数。

对于一个关卡中的多个区域，分数都是分开来计算的，每到达下一个区域左上角的分数就会被清空，在通关结算的时候会统一加起来。另外，以上提到的扣分数据以普通难度为准，难度越高，扣分项目扣去的分数就越多。

杀手能力与打法风格

杀手能力（ASSASSIN TECHNIQUES）是47号的固有能力强化，共有十种，每种三个等级。以一定的分数完成游戏中的各个区域就会获得这些能力强化，具体的分数要求跟玩家游玩的关卡有关系，不是一个确定的值。杀手能力的获得是按照固定的先后顺序来的，不是与关卡一一对应的关系，你在某些关卡区域获得了足够的分数，就会依次解锁这些能力。按照后文的全潜入攻略来走，一个周目内拿齐全部能力无问题。

打法风格（PLAY STYLES）比较类似于挑战，或者也可以理解为称号，共有二十个，它们的解锁不会带来47号能力上的变化。解锁它们的条件在游戏中写得非常含糊，基本得不到什么提示，由于打法风格关系到奖杯的获得，因此下文给出它们的具体要求和推荐解锁的地点和方法。

名称	要求	推荐方法
NEEDLE PUMPER	用注射剂隐秘解决五人。	“紫檀木”章节有相关挑战，顺便解开，可以背后袭击也可以直接飞。
UNDERTAKER	藏五具尸体。	非常简单，自然达成。
PIANO MAN	用钢琴线勒死五名敌人。	在“黑水公园”的THE PENTHOUSE区域，换上目标贴身保镖的衣服后，找屋子里落单的警卫随便勒。
REAPER MAN	用必杀技杀八名敌人。	在“紫檀木”的ORPHANAGE HALLS区域，配合飞刀和隐秘杀敌藏尸，大厅里多的是人给我们杀。
SANDMAN	空手弄晕三名敌人。	基本属于自然达成，注意是弄晕，不要扭断敌人的脖子。
DYNASTY WARRIOR	用武士刀（KATANA）杀九名敌人。	在“黑水公园”的THE PENTHOUSE区域，换上目标贴身保镖的衣服后，找屋子里落单的警卫随便砍。
DYNAMITE HARRY	用爆炸物炸死五名敌人。	在“猎人成为猎物章节”的CHINESE NEW YEAR区域，跑到目标与警察做交易的位置拿到遥控炸弹，上来扔人群里一炸飞一片。
GUNSLINGER	用左轮杀十五名敌人。	在“猎人成为猎物章节”的CHINESE NEW YEAR区域，袭击警察拿到左轮，然后到处扫射直到解锁。
BARTENDER	用瓶子近身攻击干掉五名敌人。	在“迎来曙光”章节，先去右边厕所拉下开关引起群架，然后在外面的房间两侧有数不尽的瓶子，随便砸。
CHAMPION	空手格斗干掉五名敌人不受伤。	在“迎来曙光”章节，开始打群架后不受伤就行了。
BERSERKER	用斧头杀五名敌人。	在“紫檀木”的ORPHANAGE HALLS区域，上电梯到达他们打警卫的房间前，地上有斧子，冲上去砍。
BRUTUS	用刀杀五名敌人。	在“唐人街之王”章节，从初始位置走过目标所在的亭子，右侧摊位是个妹子老板，蹲下拿到摊位左边的刀，找警察一时过不来的地方狂杀平民。
VIKING	用钝器杀五名敌人。	“博迪的礼物”章节，枪店里到处都是金属管，追着砸晕五个人即可，正面冲上去敲。
TANK	受伤二十次。	如果通关还没得到，就随便找一章跑出去给人打。
PITCHER	用致命投掷隐秘杀五名敌人。	基本属于自然达成，用刀飞很方便。
SPOOK	用无声手枪杀三名敌人不被发现。	装备无声手枪走到敌人背后，按攻击键就行了。
JINX	制造两次事故杀人的假象。	绝对是自然达成。
MAESTRO	用狙击枪完成连续五次一发爆头。	“赦免”章节的初始位置，狙击枪就在手上。
GLASS CANNON	用霰弹枪杀死三人且不受伤。	在“迎来曙光”章节，进入右边厕所从通风管道爬下去，拿到里面的霰弹枪后返回初始房间，快速开两枪能打死一堆人。
BANK ROBBER	使用人盾三次且不让人盾死亡。	持枪状态从背后接近敌人按换装键可以使用人盾，接着按攻击键马上将其敲晕，“唐人街之王”章节里全是人。

关于存盘点

本作的常规存盘点在每章各个区域的切换点，也就是每个区域刚开始的地方，如果玩家在游戏中挂掉了,那么就会回到这个位置。不过，玩家虽然回到了区域的初始位置，但并不代表之前所做的一切都是无用功，相关收集要素系统已经记录，比如捡起的武器 / 道具种类，只不过对于关卡进度来说，还是得重来。

如果玩家以困难以下难度进行游戏（包括困难），关卡中会有一些额外的存盘点可以激活，这些存盘点在未使用前呈黄色，要想使用需要玩家走到存盘点上按△键，存盘点变为绿色后证明激活完毕，如果玩家在这个区域内挂掉了，或者选择重新读取上一存盘点，那么就会出现在这个位置。额外存盘点和区域存盘点差不太多，它记录的只是玩家的关卡进度。举个例子，如果玩家在到达存盘点之前把身后的杂鱼都杀了，那么重新读取存盘点后发现他们又都活过来了，而且 NPC 的行为进度也会被重置，就像玩家刚刚踏入这个区域一样，只有重要目标的死亡才会被单独记录。比如，一个区域内有多个目标要杀，玩家在杀死了一名重要目标后激活存盘点，之后读取存盘点时，所有 NPC 依旧会重置，只有已经被杀死的重要目标是显示为已死亡。

警惕度

玩家进入警戒区或者有奇怪的举动时，此时如果被其他 NPC 看到就会引起他们的注意，警惕度增长的过程会被显示在屏幕的中央，呈黄色，如果玩家不采取措施的话，警惕度会持续增长（圆弧变尖），一旦听到特殊音效，证明这名 NPC 已经对你产生警惕，下一步是举枪恐吓，最后是进入攻击状态，三个等级分别显示为黄色、褐色、红色，警惕等级依次增加，如果到达红色的话那必定是要进入战斗状态了。小地图上的显示也是遵循这个原则。

游戏中要想只要自己的行为是否恰当，看左下角是否有黄色的感叹号就行了。如果有，那么证明这里是警戒区，或者自己有不恰当的行为，比如把武器拿在手上，一般只要不是在 NPC 眼皮底下冲进警戒区，马上退出来的话就没关系了。

杀手本能

杀手本能是 47 号的重要能力，在普通难度下，开启杀手本能后能看到大量关键点提示，包括各种武器 / 道具的位置，关键目标的位置，藏匿尸体的位置，NPC 们的行进路线等等。平时开启本能是不会消耗本能槽的（从困难难度开始就会消耗），而需要消耗本能槽的两种动作是使用伪装和发动必杀技，这个在后文会有解说（困难难度采取这两种行动，本能槽的消耗加速）。游戏中补充本能槽的方法有很多，勒晕 NPC、杀死敌人、藏匿尸体、收集证据等行为都会不同程度提升本能槽。

换装系统

换装是本作的重要系统，将敌人弄晕或者杀死后，玩家可以换上他们的衣服进行潜入。为了避免换上衣服后游戏失去难度，制作方对换装进行了各种限制，一般穿同种类服装的敌人之间都是“熟人”（下文称之为平级 NPC），因此玩家换装后，会被穿同样衣服的敌人注意到，比如你换上了公寓警卫的衣服，那么水电工可能不认不出你，但其他警卫就能够看出点端倪，反过来也是一样。不过，游戏中的部分关卡有独一无二的特殊身分的人，他们往往没有那么容易被发现或弄晕，但一旦玩家获得了他们的服装，那行动就能相当自由，除了那种很少的无条件封锁警戒区有禁忌外，其他各个地方行动都能不受什么约束。

想要躲开平级 NPC 的注意，有三种方法：第一种方法是利用游戏中的提供的隐藏点（走过去会出现“HIDE”的按键提示），玩家会利用场景中的各个物品摆出一些动作，有服装时这个状态一般绝对安全，但只能用于躲过会巡逻的 NPC，站着不动的还是没办法；第二种是保持距离，玩家有服装后又保持一定距离，其他 NPC 从注意到识破你的过程还是有点长的，特别是距离远的时候，如果你很快就走过去根本就不必在意；第三种是采用消耗本能槽的伪装，开启伪装后绝对安全，能从平级 NPC 的正面走过，不过停止伪装的时候得确保已经走出被注意的范围，或者至少是非常远，否则停止伪装后有立刻暴露的可能性。

换装后的行为要符合自己的身分，例如酒吧的员工室肯定只有工作人员才能进入，如果进入不符合自己身分的区域同样属于位于警戒区，这么一来是马上会被识破的。另外，能够大摇大摆地把枪械拿在手上的只有警察、警卫这种类型的角色（平级 NPC 可以拿枪那么你也可以），其他的 NPC 服装都有不同程度的持有武器禁忌。

最后，大部分平民的衣服打晕后衣服都不能扒，只有那种身分明显特殊的平民才可以。另外，所有女生的衣服光头都不能穿，实在是太叫人失望了（-_-b）。

必杀技

必杀技被称为 POINT SHOOTING，也可以理解为一些游戏中的子弹时间。必杀技的发动需要本能槽的支持，必杀技发动后，47 号会自动出掩体，摆正姿势，此时时间进入短暂的静止状态，玩家只需要移动准星配合射击键，标记敌人身上想要射击的地方，一般都是瞄脑袋，看到骷髅标志后证明这一发子弹射出后能致命，全部瞄准完毕后按□键执行必杀技，直到玩家执行必杀技之前，这段时间内本能槽会持续消耗。如果在玩家执行必杀技前，本能槽已经消耗殆尽，那么系统会自动对玩家已经标记过的敌人执行必杀。

刺杀手段

要想接近目标并成功将其杀死，肯定还要与其身边的警察、警卫甚至平民进行周旋，这就需要用到刺杀技巧。

牵制类

由于游戏的算分机制和提倡的氛围所致，玩家使用牵制类的手段最多。牵制类的手段有两种：第一种是把NPC勒晕，从正背面空手状态靠近NPC后，按□键后会把NPC放倒，此时连点□键会开始勒之，到一定程度后系统会出现△键扭断脖子的提示，此时不要继续按□键就能让其失去意识。失去意识的NPC跟死了没什么区别，因为他们不可能再站起来，只不过减分少点。勒晕的过程中会发出少量声音，会引起距离较近的NPC注意。第二种是扔道具发出声音，吸引NPC离开自己的岗位或偏离巡逻路线，去道具的落点查看情况，这是游戏中非常重要的牵制手段，大部分棘手的位置都是采用这种方法来通过，因此游戏中没事就要带一个道具在身上，这样才有安全感。

致命类

致命类的手段比较多（比如上面提到的扭断脖子），其中最常见的就是用各种道具或武器从背后敲脑袋（装备武器/道具后从正背后接近NPC，按□键），用无声手枪点死，或者直接用枪“突突突”，不过很显然，我们得采用无声不留痕迹的致命方式，才能不给自己惹麻烦。除了无声与有声，致命的手段还分见血与不见血。如果在地面上留下了血迹，会引起行动到附近的NPC产生警惕。

游戏中用得最多的无声致命手段，就是用钢琴线从背后把NPC勒死（持钢琴线在NPC正背后发动），这个动作动静超小且干净，速度也相对较快，使用后47号会自动进入拖尸体的状态。此外，从背后用无声手枪射杀也是一种手段（持无声手枪在NPC正面背后按□键发动），这个与教学关卡中远距离爆头的方法不太一样，不会失手，但是会在地面留下血迹，动静也属于很小的。

致命投掷（LETHAL THROW）是无声的远距离杀敌技巧，发动的前提是玩家手上装备有类似刀、注射器、螺丝刀这样的利器，随后的操作与投掷道具类似，只不过在投掷的抛物线移动到NPC身上的时候，会自动在其头部显示一个红色的锁定框，此时只要将利器投掷出去，就能将该NPC飞死。使用致命投掷后，利器会插在NPC的脑袋上，可以靠近后捡回来并继续使用。

补救类

倘若不是追求全潜入的周目，被发现后其实是有补救办法的。一些无关紧要的警戒区，玩家如果不小心进入并被发现，只要赶紧离开此警戒区就没事了。在身上有服装的情况下，被平级NPC注意到并识破后，对方会企图走近你身边想要进一步询问，此时如果以平常速度装傻离开，在一定时间内是可以得逞的。如果被对方跟了一定的距离还没有将其甩开，或者没能够成功躲起来，对方的警惕度就会升级，到达举枪恐吓的阶段（屏幕上会出现假投降的按键提示），此时如果旁边没有别的NPC，可以乖乖举枪投降，等NPC近身后，47号会自动将其挟持为人质，也就是使用肉盾，之后再迅速按□键将其敲晕。要是假投降的提示出现后，47号身边有大量NPC，那么局势就会变得比较难收拾，此时无论开始跑步还是使用肉盾吗，其他NPC都会达到红色的警戒状态，这样就算是进入战斗状态了，需要把处于红色警戒状态的NPC都杀光，或者在没人看到的情况下躲进箱子、柜子里一段时间才能勉强解除警报。进入战斗状态后，即使解除警报，其他NPC的行动还是会发生巨大变化，他们基本不会再聊天，而是会不断地巡逻，除非玩家进入战斗状态的地点比较偏僻，影响还没有扩散到其他位置。

游戏中玩家被识破后，并不是每个NPC都会瞬间将你视作敌人的，比如你在便利店的外面被警察识破，此时快速跑进店里，在你刚进来的时候店里的警察是不会觉得你有问题的，除非已经处于警戒状态的其他警察都冲进来了，那么就没有办法了。许多平民NPC虽然没有攻击力，但你有奇怪举动他们一定会注意你，特别是看到47号的伤人行为时，他们会害怕得立刻冲出去通风报信。

全潜入高评价刺杀攻略

注：由于本作的存盘点比较特殊，因此流程中有注明存盘点的位置。本作的职业难度下没有关键点提示，相当于少了很多解锁刺杀与挑战的线索与提示，因此这里建议各位第一遍走普通难度，旨在熟悉关卡，收集证据等，顺便也可以解锁很多困难无法兼顾的简单挑战，再打困难即可事半功倍。另外，按照后文的流程攻略来打，即可解锁全部47号三个等级的能力加强。如果想节约白金时间，可以先移步后文的奖杯攻略部分查看一下路线和相关注意事项，再开始打。由于困难难度下敌人配置发生变化，因此部分普通难度的战略可能不太管用。因此，在每个有变化的章节末尾都有给出困难难点的提示，至于那些基本无变化的章节，就不再重复阐述了。

STORY

与47号合作多年的合约联络人戴安娜突然开始背叛组织，她抹杀了一些相关项目的特工，删除了大量重要资料，还带走了对于组织相当重要的一个名叫维多利亚的女孩。组织的行动负责人查维斯派47号去刺杀戴安娜，把维多利亚带回来。戴安娜知道47号回来刺杀自己，因此她事先有准备好一封信给47号，在其被47号杀死的前一刻，她委托47号带上维多利亚赶紧离开。

47号被突如其来的状况弄得有些摸不着头脑，但很显然他对组织的信任已经终结。他中断了与组织的全部联络，甚至还把自己后脑勺象征性的“条形码”都给挖了。他把维罗利亚送到一个安全的孤儿院，自己开始调查事情原委，找到了以出卖情报谋生的情报收集人博迪。博迪以47号的全部装备为交换条件，告诉47号有个叫德克斯特的人似乎想要抓维罗利亚。47号随即去刺杀这个人，可是却被其贴身保镖桑切斯击倒，这次失败的刺杀导致嗜钱如命的德克斯特发现了维罗利亚似乎是个非常重要的人物，反而加速了他对维多利亚的绑架行动。

德克斯特找到一个叫韦德的人，让他带上自己腿脚不灵便的儿子兰尼去绑架维多利亚，做贯了这些勾当的韦德马上吩咐手下抓博迪，47号也在尽快赶回博迪那里，可还是迟了一步，被韦德控制住的博迪出卖了47号，维多利亚被抓走，孤儿院遭到血腥的屠杀。47号虽然在最后关头杀死了韦德，但被德克斯特的儿子兰尼捡了个漏，维多利亚还是被抓走了。47号一路追过去，把

兰尼绑架到了沙漠，逼其说出了维罗利亚被关押的位置，可惜 47 号赶去的时候又迟了一步。

维多利亚对于组织来说非常重要，她原本会被培养成下一个 47 号。查维斯对此感到非常生气，他认为是 47 号出卖了组织才导致维罗利亚现在下落不明。因此下达了对 47 号的抹杀命令，并指派了“圣徒”去刺杀 47 号。组织之所以能成功找到 47 号，还要多谢博迪的通风报信。德克斯特知道自己的儿子被绑架后，马上联络了当地的警长施考齐，这家伙就是德克斯特的狗腿子，他们抓到 47 号并进行审问，不过显然没有什么收获。就在 47 号越狱的过程中，查维斯亲自带领大量武装人员，对施考齐的小镇进行疯狂进攻，47 号则没空理会组织武装人员，他追上了施考齐，问到了维多利亚的下落。

德克斯特从博迪那里知道了维多利亚对于组织的价值后欣喜若狂，随即对查维斯开出天价赎金，查维斯乖乖付钱，但德克斯特并未交还维多利亚。德克斯特手上拿到的钱还没热，47 号就找到了其所在公寓，德克斯特的秘书蕾拉自告奋勇留下对付 47 号，而德克斯特带上维罗利亚去了房顶的停机坪，命令手下在屋顶安装了大量炸弹。蕾拉被 47 号解决后，德克斯特准备独自带着维多利亚逃走，这次 47 号终于及时赶到，救下了妹子，杀死了德克斯特。

查维斯不相信戴安娜已死，动用大量武装力量去墓地企图验尸，他的行为就连其助手都赶到不满，因为查维斯的很多秘密计划都是背着高层在开展，一旦暴露的话可能会超出可控范围。47 号最终将查维斯与其助手双双干掉，并拿到了戴安娜的合约赏金，戴安娜其实并没有死。

故事的末尾，维多利亚和戴安娜开心的在阳台聊天，47 号从狙击镜中看着这一幕，但他似乎并没有想要开枪的意思。

PROLOGUE 私人恩怨
A PERSONAL CONTRACT

GARDENS

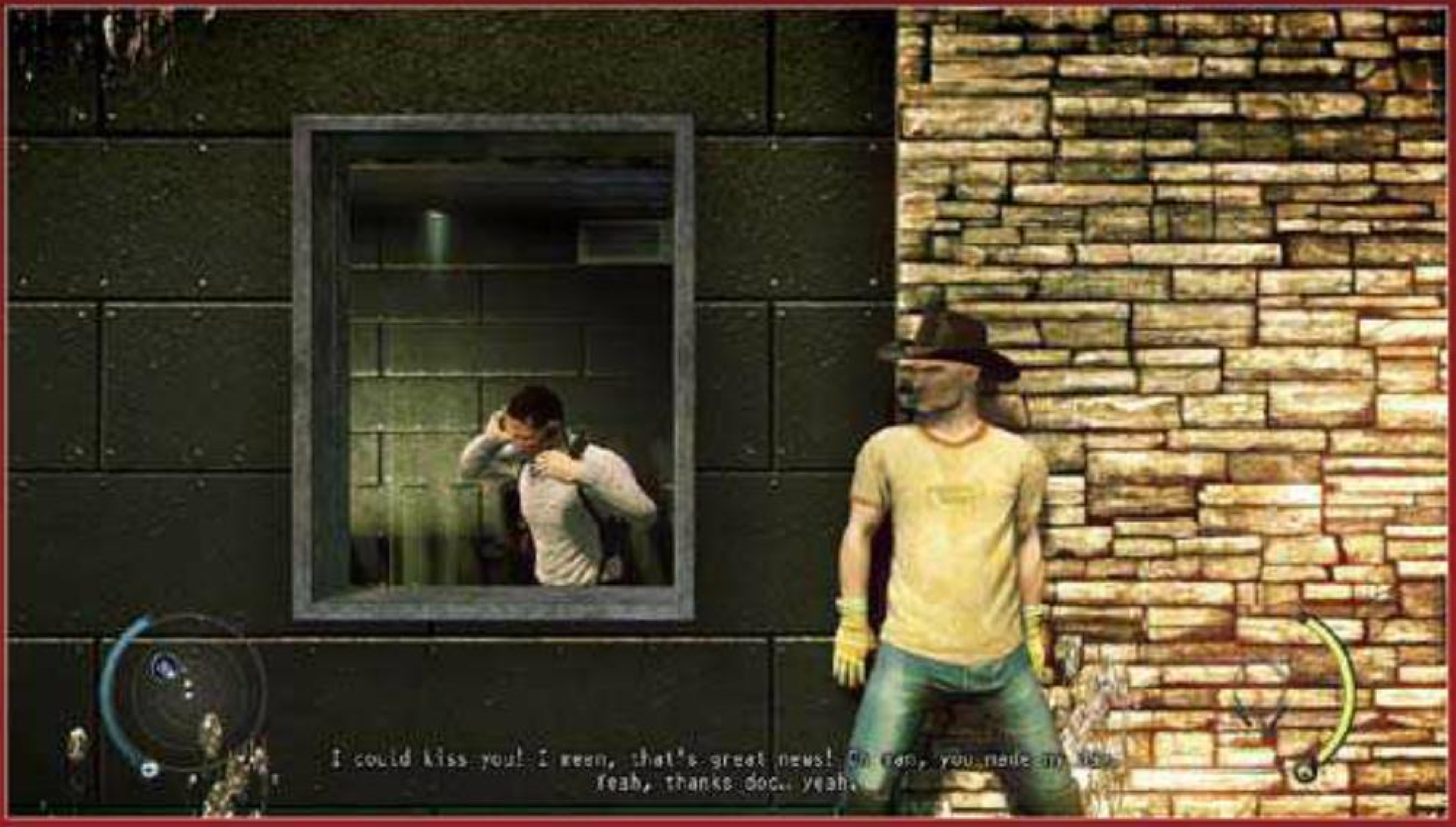
本关为教学关卡，因此难度不高，需要自己动脑筋的就几个地方，跟着提示来。进入警戒区后来到目标掩体前，进掩体，抓起面前的扳手往敌人左侧的铁通堆里扔，等他过去查看时通过（蹲着走）。利用倒下的树干做掩体，用精确瞄准把前方的敌人爆头（轻按射击键），然后把尸体藏进垃圾箱。右转能看到网球场处有个敌人，先把网球场进口右侧的存盘点激活，然后再过去用钢琴线把他勒死，藏好尸体，右边下去的过道还有一个敌人，同样勒死，藏尸，后文的藏尸体几乎是必须要做的步骤（除非对敌人的路线和推进速度相当有把握，或敌人落单），因此不再重复阐述，倘若有时不藏是特殊策略或者跑为上策，那样会特殊说明。藏完尸体激活右侧的存盘点，进掩体然后往左边移，一直移动到上左侧楼梯再右转下去，从后方接近最左侧的敌人，可以开启杀手本能来确定所有敌人的位置，趁其他人没看到勒死面前这个。开启本能查看出口位置，往左侧走，在出口附近的两个敌人会说着说着就离开岗位了，等他们完全背对出口的时候再走过去，进门。

GREENHOUSE & CLIFFSIDE

进掩体，拿面前的刀，等敌人走过来站定，先瞄左边敌人的脑袋，出红色准星后飞死。过去换衣服，把插在脑袋上的刀收回，尸体扔海里去，同样办法飞死另一个。去右边换上园丁的衣服，下面准备进温室。温室内尽量回避园丁，不用害怕警卫。用本能骗过门口的园丁，进入后走右边，左边的园丁只要蹲下利用掩体就能躲过，节约本能。往前走触发园丁和警卫的对话，躲着等他们说完，画面会出提示，此时用本能能看到右边有个阀门，转动后等一会园丁会离开，警卫也会出门，走过去就行了，别杀他们。走墙壁外侧，快速通过窗户，再往上，把打电话的警卫扯下去，翻进窗，激活存盘点，拿起咖啡杯砸死警卫，瘫痪安全系统前往下一区域。

证据 1/2

CLIFFSIDE 区域，瘫痪安全系统后，通往下个区域大门右边的架子上。



MANSION GROUND FLOOR & 2ND FLOOR

进门后先在左边的箱子旁回避一下，楼上有警卫下来，而右边是厨房，里面有厨师，有了他的衣服就能在一楼自由行动了。上楼进入左前方的门里，先捡安眠药再激活存盘点，出门把左边窗帘开关那里的敌人勒死藏好，原路下楼去厨房里，等厨师轰走警卫，两人全部转身就马上去锅里下毒，然后回到房门口的掩体处等其毒发，换衣服后把尸体扔进冷柜，然后马上从前方的门去大厅，到达吧台处立刻往咖啡里下毒。接下来在大厅里等西装男去喝咖啡，他一定会去的别着急，他喝完就跟着，等其“死透”，捡起掉落的门卡，再把尸体放进旁边的衣柜，最后上楼，蹲着走进二楼的目标大门。剧情过后是消耗杀手本能的必杀技教学，瞄准把每个人的脑袋都标记一下就好，撬锁后本关结束。

证据 2/2

一踏进 MANSION GROUND FLOOR 区域，左转后就能看到正前方有个小茶几（周围有两个沙发），上面放着证据。

1 唐人街之王
THE KING OF CHINATOWN

CHINATOWN SQUARE

初始位置往前跑一点就能看到左边有许多瓶子，拿一个，这一关我们速战速决。推开红色大门，在第二个路口右转走到头，再左转走到头，会看到一些铁网，这时再左转，开启本能就能看到面前摊位右边有河豚，不过有个妹子看着，旁边还有警察。看清警察的位置后观察妹子的行为，她有时会去查看右边的鱼，一看她准备动了就扔瓶子好让

警察把脸转过去，拿河豚并迅速离开摊点警戒区。从拿到这个河豚的摊点右侧往前走，能看到一个里面装有灯笼的炉子，而这个炉子的右侧有个摊位，开启本能能看到摊位里面有一碗吃的，先去正在做菜的老板身边把瓶子拿好，引诱旁边那个警察转过去，然后走过去下毒，下毒时有一定几率能遇到一个服务员正好在店铺里面面对我们，这时要等他转过身去才能下毒。毒下好以后回到炉子那里站着，如果目标没有过来就去目标所在的地方晃一晃，他就会乖乖过来吃了。等目标毒发死亡后，从炉子对面那个祖传秘方招牌下的门离开就行，最高评价入手。

证据 1/1

目标起初所在亭子里的桌子上。

困难难点

河豚的旁边多了几个警察，速度快就行。

2 终点 TERMINUS

TERMINUS HOTEL

到达宾馆门口后，不要直接走大门，从左边的梯子下去。来到有警卫的区域后，先捡起道路右边的扳手，往前走一点，扔向右边的墙角，警卫会过去查看，勒死后先拖到安全的地方再换装，以免左边有工人回头，把尸体从我们爬上来的地方踢下去。上楼后前方有两个人，蹲着从右边的楼梯绕一下就能通过，接着就贴着最右侧走，很快就能看到电梯，此时电梯旁全是工人，去电梯门口按一下好让电梯下来，然后去电梯的后面蹲下来躲着，电梯到的时候刚好过来一个警卫老头子，要想看清楚他的动作，可以贴着电梯的外侧走左边，等他转身背对电梯门就赶紧坐上电梯。

证据 1/2

从宾馆正门进去，右边有个有铁窗的房间，证据就在这个房间的桌子上。从右侧的门进去，左转，再左转即可到达。

UPPER FLOORS

出电梯后右转再右转，往前走一点能看到左边有个铁门，走进去快速弄坏音响（等女仆走过去），利用音响本身的掩护警卫刚好看不到，接着进入音响左边的门，进去后立刻躲进右前方角落的衣柜，然后从里面窥探房间里这个人的行动，等他发现音响有问题出门后，从衣柜里出来，走进这房间的里屋，从床旁边的窗户翻出去，爬上梯子后激活存盘点，松口气先。另外，如果破坏音响前发现有音乐传出来，那证明这个家伙刚好在演奏，可以在破坏音响后先在门边进掩体，然后开门，要是发现他站位合适，可以直接进去，保持在他身后等他出门就行了。（也可以一直等到音乐结束）

在第一个窗户旁边把老头子拉下去（他就会在这两个窗户处走来走去），然后从小地图上根据警卫面朝的方向来决定从哪个窗户翻进去，上钢琴线勒死后将其扔出窗外，注意这里不管选择从哪边翻，最好都是警卫刚转到另一侧去的时候，时间才来得及，一般来说快靠近警卫的时候他差不多也要回头了，速度要快，另外这个屋子有三个门，一架钢琴其中钢琴键盘对着的门是关着的，而相应的区域里分别有两名警卫在走来走去，只要速度够快他们是看不到的，担心的话可以多用本能观察，从钢琴左侧的门进入后，左侧的房门就是目标，不过这里有一个警卫在巡逻，等他背对房门再进去就行了，由于房门的锁要撬，因此要等他刚转到右边的时候就过去，最后从右侧的通风管道爬进去。

证据 2/2

在 899 房间入口的左侧，也就是钢琴键盘对着的那扇门后面，有个桌子上放了几把枪，证据也在桌上。

困难难点

困难改变潜入思路，还能顺便解锁“INSIDE JOB”和“HALL PASS”这两个挑战。

从初始位置笔直跑进宾馆，右转，能看到一个管理员正准备进入员工才能进入的房间，这个时间段其他人都在干别的事情，按照步骤来一点问题也没。跟着那个管理员进门，进门马上勒死他，再回到普通难度中走的地下区域，继续绕右边能到达我们之前通往上层所乘坐的电梯处，不同的是这里只需要躲避个别的管理员，警卫和电工不是威胁。到达上层后，马上左转再左转，能看到一个绿衣服戴帽子的警卫就站在窗前，我们要从这个窗户翻出去。等旁边那个打手机的走过去，顺着走廊往里走一点能看到一个收音机，把它打开，那个站窗户那的警卫就会来把它关掉，趁机翻出去，沿着屋外的路走，从新的窗户重新翻进房间，“INSIDE JOB”的第一部分达成。

上楼，中途有存盘点可以激活，到八楼的时候做好心理准备再推开门，不要被吓傻了。从熊雕像的旁边走过，右转能看到一个警卫趴在窗户上往外看，直接推下去，再翻出，沿着路爬到另一个窗口，在旁边等警卫过来站着，拉下去摔死，翻进去后右手边就是 899 房间，直接撬锁就行了，“INSIDE JOB”挑战达成。

3 逃亡 RUN FOR YOUR LIFE

BURNING HOTEL & THE LIBRARY

往前走翻出窗户，最后从红色铁梯爬上宾馆顶楼，绕到最近的一个警察身后，用刀将其杀死并拖到一边换衣服，枪也拿走以备不时之需。贴着右边走，利用好掩体，出口在前方，需要走左侧的楼梯下去，有个警察刚好在那里，不过他会走动的，在楼梯的右边待着（有掩体可用），等其走远些再动身，这个过程基本没有危险，不会被识破，如果担心的话或发生了意外，可以在敌人识破我们之前用本能混过去。

剧情过后松手跳下来，从左边下去，等右侧的两个敌人走过去，我们笔直往前，前方的敌人会往左前方的角落走，徒手掐晕他还是放过就看各位了，反正掐晕了之后记得把尸体放好，还能赚点本能槽。利用掩体从左边门进入，出口快到了，但敌人非常多，利用掩体往前推进一点，有个警察会主动靠近我们这边，这时等其站定，然后看房屋左前方角落里黄色的亮光，那是存盘点。过一会灯突然熄了，这个警察就会在这里转悠，从最左侧摸过去激活存盘点，然后返回存盘点旁边的掩体。这时各位可以看看自己的本能槽，如果几乎全满的话可以悄悄来到左边门口，利用伪装直接走到大门那里，背对全部敌人就不用再伪装了，本能是够用的。最后从上方的出口离开。要是之前没打好，读取了存盘点的话，敌人的位置可能会重置，不想等的话还是可以接近左边门口，用本能走过去。

证据 1/3

在 THE LIBRARY 区域，中央大厅雕像正下方的桌子上。

PIGEON COOP & SHANGRI · LA

落地后马上往前跑进房间，进掩体，这个直升机很烦人，要利用墙壁这种密不透风的掩体才能保证安全，而且还一定要进掩体一段时间才能暂时消除直升机的警戒，慢慢走，利用掩体间的切换，如果最后总是差一点就被发现了，可以干脆直接跑过去。反正下个区域是不会受到这个部分影响的。

右边是门，但有个警察正准备走进来，立刻去左前方角落里躲着，这里有个通风管道，可以爬出去。贴着左边走，还是换掩体策略，主要还是躲直升机，快到出口时有两个警察在那说话，等他们说完就会分头行动了，也离开了碍事的位置，最后利用那个比较高的掩体来挡挡，一口气走进门。

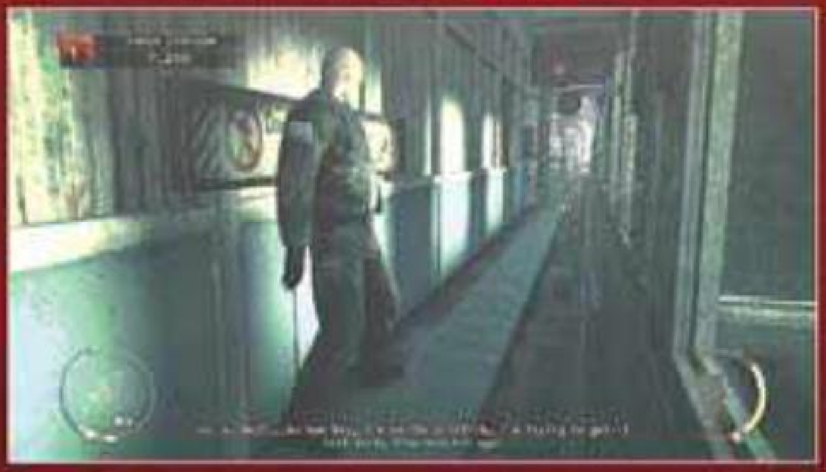
往前走的第一房间全是平民，不管他们，有个疯子会抱起某植物去塞厕所，厕所里有急救箱，有需要可以取用。不用的话就直接蹲着进左边门，用掩体等那两个警察散开，这时刚好都是背对我们，立刻出掩体从右前方的门出去。到岔路口，看到左边有警察在跟平民沟通，而目标电梯的前面还站着一大坨的警察，发动本能从这个警察身后通过（主要是为了防电梯前面那一堆），从左手边的第二扇门进去，然后把音乐打开，接着开始弹琴，等警察们都进来，观察地形，他们差不多就位我们也可以走了，利用本能从右边门出去，出去后就基本安全了，叫电梯离开。

证据 2/3

在 SHANGRI · LA 区域，一到达这里就顺着路走，在厕所前面左转，这个房间的左边角落有个人睡在地上，头上还有个舞厅用的灯在闪，这个人右侧的窗台上就是了，旁边那个房间还放了一些画板。

TRAIN STATION

走正门会要命的，打开左边的门，马上躲到左边的掩体后面，等警察靠近后出现攻击提示就可以拉过来掐晕了。往前走能看到一堆全副武装的警察，利用右边的柜台躲躲，等他们全部离开背对门口就马上出门，混进人群。人群里看起来安全，可附近的警察也不是很好辨认了，多用本能。先别上天桥，而是走右前方小屋的外侧，从窗户翻进去，蹲下笔直走再右转上铁梯，不要管右边打电话的人，操作控制系统后激活存盘点，然后原路返回上天桥，路上用本能足够了，下桥前的那一刻也是，最后混入人群调整站位，等车来了就上去。



证据 3/3

刚到 TRAIN STATION 区域，从正前方的门进去，顺着路一直走，在快要到达进入站台的大门前（门口会出现一大堆特种兵），下楼前右边的柜台上。

困难难点

第二个区域很麻烦，不过如果目标只是通关并不困难，先读取一下存盘点。从左侧下去，往前走，左前方警察在角落发呆的时候，右边多了个警察，等他一转身赶紧走，并进门，时间很紧，最后立刻去激活存盘点。读取存盘点，不要浪费本能槽直接从出口离开，不要管所有人的质问，一直走，直到他们准备开枪，就跑起来，快速到达出口，由于这个部分警察跟不上来，因此可以直接从出口离开。

直升机单独追我们的区域不用太在意，用好掩体保证别被打死就行。暂时逃离直升机后还是走左侧，速度快，一直往前走，快到门那里就使用伪装，一口气走到门前。随后的区域打法没有区别。

4 猎人成为猎物 HUNTER AND HUNTED

COURTYARD & THE VIXEN CLUB

往前走一段路，稍后的右侧路口远端会有两个敌人，蹲着快速通过就行了，然后去抓左边那个落单的家伙，随便怎么处置他，反正需要他的衣服。出门立刻笔直往前走到头，右转后在岔路口左转走到最里面的房间，激活存盘点，然后出门左转上楼梯，利用第一台警车做掩护，下面要去最左侧，也就是左前方警车的左边，那里有个敌人在巡逻，过去的时候蹲着走，可以稍微用本能混一下。到达后用柱子躲一下，把巡逻的敌人掐晕，藏尸体的时候利用柱子的掩护基本无问题。然后顺着最左边一直摸过去，右转翻下去，撬锁进门。

来到俱乐部门口，正门口有三个人，所以从左边爬上墙壁，翻进窗户，进屋的桌子上就有一个证据和门卡，往前走一点右边的箱子上还有一把装了消音器的手枪，这是好东西赶紧收下。下楼出门发现个妹子，从左边悄悄走出去，因为这本是员工才能来的地方。推开俱乐部主房间的大门，一眼就能看到我们的目标在吧台里，这里只能等机会杀他，不出意外，他会在训斥完员工后先去看妹子跳舞，那里闲杂人等很多，不便下手。不过之后他就会去上厕所了，站在厕所门外的右侧（注意经过门口时员工会警惕，速度要快，因为老板在里面吗?-_-b），过一会目标会叫员工出去，提前准备好钢琴线，先弄死外面的员工，藏好尸体，然后进去弄死正在洗手的目标，再去刚才藏员工尸体的地方把衣服换上，接下来我们要回到刚才目标看妹子跳舞的地方，左拐，激活存盘点后进门。进门后立马上旁边的楼梯，撬锁进去。

证据 1/6

COURTYARD 区域，从地下道出来，院子里停着几辆警车，中间那辆警车的车头上就是了。

证据 2/6

THE VIXEN CLUB 区域，从窗户翻进俱乐部，一进去对面的桌上就是。

DRESSING ROOM & DERELICT BUILDING

蹲下，往前走一点进掩体，通过切换掩体来到女孩子的更衣室，绕到刚才那几个人另一侧，上楼。进入小地图提示的房间里，调查桌上的电话。

剧情过后往前推进，尽可能沿着外侧走，经过墙壁裂缝处时一定要蹲下，不然会抓个正着，接下来接着绕右边外侧的大圈，在尽头处左转，此时右前方的房间里有霰弹枪和急救箱，而笔直往前就是存盘点。将存盘点激活，回头准备右转，不过由于那条过道里会有一个拿霰弹枪的警察巡逻，所以先在墙角观察一下，等其转身进门就跟过去，然后一直跟在他身后，确定不会被中间那一坨警察从墙缝中看到就立刻出手勒死他，然后离开别管尸体，出门右拐用障碍物挡一下，接下来的楼梯处还有一个胖子，他站在两段楼梯衔接的地方，我们则空手躲在楼梯右侧的边缘（进掩体状态），出现攻击提示后就掐晕他，然后小心扔进角落的柜子里，左边的警察们是看不到的，离开。

证据 3/6

DERELICT BUILDING 区域，有一堆警察聚集在房间中央，以面对通向出口的道路为基准，证据在警察聚集位置右手边的墙洞下方，还有外面的灯光照在墙洞这里。

CONVENIENCE STORE & LOADING AREA

顺着路走到头，通过悬挂来到建筑物外侧，翻身进窗户，掐晕警察，速度要快，至于他的衣服可要可不要，调整一下准备下楼。下一段楼梯进掩体，开本能能看到有个餐馆的工作人员在吸烟，等下得弄到他的衣服，先耐心等过来巡查的警察离开（他第一次转过身时会突然回头一下子），然后摸下去掐晕，扒衣服扔垃圾箱，下面只要注意别被其他店里的师傅们看出来就行了。准备进店里，门口就有一个店员，这家伙要是搅和那锅东西就好说，不然就到处晃悠，提前利用本能伪装过去，顺着路走，左转下去，左边有店员在被警察问话，走进对面的房间关上阀门，然后从右边观察外面柜台里的妹子，她跟警察说完会离开柜台去店里转，到门旁边进掩体开门，确认安全后出去，门口就有个隐藏点可以利用，或者直接用伪装过去。不算刚才背后那个被问话的，一共就剩下三个店员要搞定了。这个乱逛的可以轻松躲过，右前方那个结账的用伪装过去，下个区域就剩下一堆警察和左前方那个不知道是在呕吐还是干啥的店员，先马上右拐能看到出口，然后立刻用旁边的障碍物躲一下，因为那个店员吐完了会转身回店里，等他离开我们就能出去了。外面还有几个警察在搜查，不过这身衣服绝对安全，最后撬锁的时候别被看见就行了。

证据 4/6

CONVENIENCE STORE 区域，快要出店铺的最后一个收银台里面（门的右边），在收银机的旁边。

证据 5/6

LOADING AREA 区域，惟一房间里的桌子上。

CHINESE NEW YEAR

这里有三个目标，按照右上角从左往右的照片顺序来编号，分别为目标 A、目标 B、目标 C，后文的多目标也是以这个编号方式来说明，不再重复阐述。一开始他们的位置比较近，可惜不能下手，等他们解散后跟着左边那个走，也就是目标 C，跟到他跟一个店员说话的位置，用旁边的摊点当掩体，这里我们的服装会给我们添乱，时刻注意别被任何一个摊点的商贩发现，蹲下按住跑步键基本无问题（如果手上没有吸引注意力的物体在移动中顺手拿个）。目标 C 与店员对话完毕后会换地点，他们从左边上坡后右拐了，但是那边有个死也不动的警察，因此我们直接从右边绕过去，中途激活存盘点，然后进掩体看戏，这时能发现他们走过来的通道那里有个吊着重物的东西，等他开枪打死店员后走到重物下方时点掉吊重物的核心部分，解决目标 C（如果没有无声手枪，可以在他杀死店员后用菜刀飞其脑袋，但是会吸引旁边的警察过来，只是不会发现我们而已）。成功后原路返回，不出意外的话，这时去找目标 A，他要么在打电话，要么就已经前往了某个和警察会面的地点，趁看门的警察转身就左转下楼，然后用掩体等时机，他们对话进行到目标 A 去看里侧的枪时，警察也会转身，赶紧摸过去把桌子上的东西拿走，再去右边角落躲着看戏，他们发现交易的东西不见了就会吵起来，最后警察把目标 A 打死了，等他电话打完就掐晕他并藏尸，如果讨厌店员服惹的麻烦可以换上警察的衣服。最后只剩下目标 B，他这时应该站在固定的位置不动了，那里也是一片警戒区，如果门口的警察站着不动，就扔东西让他走开，然后去左边激活存盘点，趁目标不注意把旁边的油管弄漏，开启本能能看到油慢慢漏到旁边的炮竹那里了，等他开始烟抽并打电话，我们可以从墙上的洞翻出这个区域，去出口那里等着（和之前唐人街关卡的出口一样），等开始放鞭炮就证明目标被解决了，我们放心离开就行，当然，你也可以选择留下来见证这美妙的景色。

证据 6/6

一到达唐人街区域，就左转走到头，在“× 舞学院”的牌子处右拐，走到头，有个警察在门口巡站着，走过这个警察，前面一堆烂箱子右边地上放着证据。

困难难点

第一个区域打法不变，只是许多警车的位置，左边那个警察其实可以不用动他，利用右侧的柱子等他走过去就可以放心下去了。第二个区域还是从窗户翻进俱乐部，拿上屋子里的门卡和无声手枪，这是必要道具一定要拿。下楼后进入俱乐部大厅，看到目标后去他等会看妹子跳舞的 VIP 包间，直接走到最里面的房间刷卡进门，然后拿起无声手枪等着，等那个目标看完妹子跳舞，他会赶妹子走，自己在里面打电话，用无声手枪将其爆头，尸体藏进背后的箱子，出去激活员工室门前的存盘点。进去后笔直走（右边有两个人），马上进入下一个房间右侧的柜子，有个员工会过来抽烟，他走了之后可以出来了，楼梯那里两个人说完话会去俱乐部大厅，他们走了之后上楼离开。

第三个区域没有衣服不好走，前方的通道站了两个人，因此直接铤而走险，往台球桌那里那个员工的左侧扔东西，他转过去后就从台球桌左边蹲着走直接上楼，如果运气不好被看到了，就先继续走一段，员工开枪了就跑进目标房间的柜子里躲着，等警报解除，确认没危险就出来，调查目标即可。第四个区域警察超多，不过我们绕到存盘点去的那段路上还比较好躲开他们，灵活运用掩体就是了。激活存盘点后读取一次，然后在墙边进掩体，等会要过来的那个警察看不到我们，等待会我们需要走的那条路上的警察先出现，再转身进门就赶紧跟过去（动作要快），他站定后将其勒死，通往出口的楼梯那里有两个警察，现在我们的本能槽是满的，利用伪装轻松通过。

第四个区域起初的打法一样，不过这次那个抽烟的店员没警察罩着，进门的时候要注意可能刚好有店员走出来，本能槽是满的不要吝惜。进去后还是来到阀门跟前，将其关上，然后回头走到刚才放烟花爆竹的地方，点燃后回去阀门那里，等店员全部逃跑到后面个店员呕吐的位置去（小地图上很容易看出，一群人往店外涌），就可以放心走到店门口，里面只剩下警察，不过在准备右拐的时候要提前启用伪装，因为店员的脸可能朝着各个方向，接近出口就可以停止使用伪装，出门即可。唐人街区域的打法完全相同。

5 紫檀木 ROSEWOOD

VICTORIA'S WARD & ORPHANAGE HALLS

抱着维多利亚走，在电梯门口左转，躲在白色的门帘之后，等敌人走过去再进电梯。爬上去后等两个敌人散开，把落后那个用钢琴线勒死，换衣服后扔掉。往前走两个敌人在殴打警卫，右边站在必经之路的那个敌人看不到身后，蹲着从右边摸过去，顺手拿了最近的第一个保险丝。往前走进掩体，两个敌人对话完毕后有一个会离开，用钢琴线勒死落单的，下楼激活存盘点。在岔路口先走右边大厅，左边前方那个是最后拿的一个，不用着急，大厅的敌人过会就会到中间开会，如果他们一直不动就往前走一点，触发一下（比如去左前方的墙壁处躲着），蹲着换掩体就能过，贴着右边一直走能捡到第二、第三个保险丝，只要蹲着走并移动流畅就行了，敌人没那么快识破我们。拿到第三个保险丝后立刻返回，还是蹲着走，敌人刚开完会基本不会有问题，然后走刚才没去的那个门，进去后利用长凳躲一下，因为从小地图上可以看到我们要打开的门后面刚好有个敌人，等他走过去就行了。拿到最后一个保险丝后，直接移动到目标房间恢复电力。

证据 1/2

ORPHANAGE HALLS 区域，从坏掉的电梯跳上去，马上右拐下楼梯，左转出门再右转，会来到有几个敌人在聊天的房间，证据就在这个房间中央的桌子上。

CENTRAL HEATING

等两个人说完话散开，去右侧的通道，速度快的话两个人都是发现不了我们的。往前走有两个敌人说话，从右边绕过去，从小地图观察敌人的站位，等其中一个背对我们要走的方向就赶紧通过。最后一个二人组有其中一人死也不动，刚才攒下来的本能槽就用在这里，伪装过去即可。开门后有过场，然后直接跑到目标处，将所有人爆头。

证据 2/2

路上遇到第二组敌人的位置，证据就在他们所处位置左前方的掩体上。

困难难点

孤儿院大厅区域的难点在于四个保险丝的位置完全变了，二楼的还是比较好拿，关键是激活存盘点后的那三个。激活存盘点后马上读取一次，跑进正前方的门里，马上左转，进门后再右转，在一堆敌人所在房间中央的桌子右侧拿到保险丝（蹲着捡了就走，不会被发现的安心），然后马上原路返回（一气呵成的话刚好下楼梯的敌人来不及认出我们），还是跟之前一样通过大厅，直接进入中央的房间拿起第三个保险丝，从面对的门一出去就马上使用伪装，并右转进入最后一个保险丝所在的门。利用柜子调整一下，用伪装走到保险丝面前，送开伪装键后将其捡起再离开用伪装往启动电梯的地方走，要是伪装消耗完了，就蹲着一直走，到达我们拿第二个保险丝的房间就无压力了（这一路上的敌人都可以蹲着撑过去，左摇杆要动得灵活）。

最后区域，路上多了很多敌人，中间两名敌人说完话散开，往左边角落扔东西，往前走下一组敌人变成了三个，把刀拿在手上，最碍事那个在右边，跟在后面并爬到上方，顺着走到楼梯口，注意看目的地在右前方，等面对楼梯口的那个人走到楼梯跟前，就走到左侧尽头跳下去，利用最后一点本能槽发动伪装，进门。

6 迎来曙光 WELCOME TO HOPE

GREAT BALLS OF FIRE

先去右边的厕所，把警察弄晕换上衣服，再回头去厕所门拉下开关，接着整个酒吧的不少人会起冲突，要的就是这个效果。转身从左边的通风管道爬过去，右边有一把霰弹枪，而正前方那个像电视机一样的东西那里有本关的惟一一个收集。推门出去，贴着右侧走，由于各种闹事，警察们都没空看我们了，如果有胆敢对我们出手的混混只要将其放倒就行，不会扣分的。笔直走到房屋最里侧，跟吧台的服务员说话即可。

证据 1/1

在初始位置右转进厕所，厕所的左边角落有个通风管道，爬过去到达一个房间，左前方小电视旁边放着证据。

7 博迪的礼物 BIRDIE'S GIFT

GUN SHOP

枪是我们的，但可以看却不能摸，真可恶。按照店主的要求，比赛赢了外面打靶练习处的妹子就行了，她的分数是四百七十一分。如果选择打靶的话，首先要在枪店里选一些好枪，其实双枪很好用的，不用担心子弹不够。准确爆头加二十分，稍有偏差就是十分，甚至一分。打躯干部分的话最高才七分，不推荐，要想赢妹子只能多爆头，两分钟的时间基本只能靠爆头来赢。需要注意的是，本能槽够用的话是可以发动必杀技的，推荐在同时出现多个目标的时候使用。

要是实在打不过妹子或者不想跟她比，我们还有第二个办法。出店在打靶的地方右转走，在一个面对我们的工作人员面前停下，注意看右手边有个门，进去后左转能看到一个通风管道，右边的警察看不到我们，放心爬进去。出来能看到一个保险箱，不过这时打不开，先用左边的掩体躲着，店主会进来，等他在书桌前发呆就过去掐晕，把掉落的笔记本捡起来就能开锁了。拿到钥匙后从通风管道里爬回去，回大厅拿枪离开。

证据 1/1

从枪店柜台那里的门进去，并推开这个房间一层的门出去，沿着壕沟走能绕到靶场的后方，那里有一个需要门卡才能进入的门，里面柜子上的小电视旁边放着证据。而门卡就在枪店的柜台上，离我们的枪不远。

8 绑架兰尼 SHAVING LENNY

STREETS OF HOPE

往前跑，有两个目标就在面前，可惜不能杀。先去右前方的小木屋，进掩体掐晕落单的警察，先把他的尸体从进来的窗口扔出去，再放进旁边的垃圾箱，等会再来换装。回到路中间，两个目标的对话差不多结束了，他们解散后跟着目标 A，他站在小木屋那里抽烟的时候，可以把他推下去弄死。目标 C 应该会在小商店和妹子说话，如果他在店里，那么就别进去，等他出来去修理厂，就进店，到左侧去把收音机打开，然后蹲着从柜台右边上楼，躲在门口换上钢琴线，等目标 C 再次上楼就可以勒死他了。回垃圾桶那里换上警服，走修理厂的右边通道，用车子做掩护，这条路的尽头有个警察和修理工，往左边扔杂物把警察吸引过去，右转进去，并从左边门上楼梯，右侧的房间里有存盘点，另外这里也是目标 B 会进来的地方，由于有警服在身，可以在门外就勒死他。最后从提示的位置离开，趁门口那个警察转过去吸烟的时候，或者扔东西引开他，这个锁需要撬开。

证据 1/2

从修理厂的正门上二楼（走过修理区域），上楼后左转，能看到右前方靠墙的桌子上放着证据。

BARBERSHOP

这里有三个目标，但兰尼是要绑架的，所以不算在右上要杀死的目标之列。从左侧的缺口下去，爬上建筑，翻进第一个窗户，从二楼走道绕过大厅，下楼后换上理发师的衣服，接下来就无敌了，区域里的所有人都认不出我们。去大厅，什么也不管进厨房右边的门，拿到里面的打火机油，这时再回大厅的话兰尼就去理发的地方了，跟过去等他坐下，打晕他，再把他拖到大门左边的桌子后面。回大厅，从右侧的楼梯下去，把打火机油跟辣椒油换换，然后转身回大厅，把厨房那里的炉子打开，暂时不管先去外面，等目标B过去用小弟拿来的油烧烤，然后就有好戏看了。回到屋内，在厨房右侧的小屋里站着，等目标A面对炉子的时候换上无声手枪，对着炉子点一枪再立刻把枪收起来，然后他就被炸飞了。最后拖着兰尼离开。

证据 2/2

建筑物一楼客厅中央，正在播放节目的电视上方。

困难难点

第一区域开始后迅速读取一次存盘点，然后跑到左侧的修理厂附近，走到左边把油管弄漏，转身回到对面目标的商店二层，在那里等两个目标都在修理厂区域，就用无声手枪点燃地上的汽油（开本能能看到黄色），点爆之后第一次爆炸可能一个目标都没炸到，不过别担心，安心下楼吧，随后的几次爆炸不仅能炸飞两个目标，还能炸飞大量警察和平民。去初始位置右侧的甜甜圈店二楼，扔东西把楼梯那的人引开，上楼拿到狙击后激活存盘点，读取，在右边窗户等目标A去抽烟，一枪狙死，马上去楼梯口的柜子里躲着，等警报结束，警察会下楼出店，我们可以安心走下楼，去修理厂的右边通道，利用红色的车做掩护，进修理厂一楼的门，激活存盘点，顺手拿个扔的东西，读取一下存盘点吗，转身出门，等工人走到警察身边，往左边角落扔东西，马上从右侧通过，撬门出去。

第二区域因为没有衣服，刚开始的位置不能出差错，先还是从左边迅速下去，发现一楼的门口多了一个警察，进掩体，拿起桌子上的瓶子，往那个警察右边一扔，然后两个警察都会转身，赶紧爬进窗户（动作要快，不然烧烤那里的人会看到你），二楼的楼道多了个警察，好在就他一个，找机会勒死很轻松，接着去拿理发师的衣服，这里坐着个抽烟的警察，拿出无声手枪，瞄准其头部，一枪搞定，尸体拖到门左边的柜台后面挡着，后面大家懂的。

9 穷途末路 END OF THE ROAD

THE DESERT

不杀有剧情成就/奖杯，大家看着办吧！

10 德克斯特企业 DEXTER INDUSTRIES

DEAD END & OLD MILL

一开始就快速接近右边值班室的窗户，翻进去后马上进左前方的掩体，也就是门的右边，等那个看着窗户这边的警卫一转身就去把安全系统关闭，再立刻换上钢琴线勒死门口的敌人，先从控制安全系统电脑的左边窗户把他扔出去，自己也翻出去拖到障碍物后面，换上衣服，然后藏进箱子里，对面那个人看不到的。等对面的敌人回到值班室看窗户，我们就顺着右边一直走，这条路非常安全，一直走到第二个值班室，先去窗台下面躲着，触发两名警卫对话的情节，然后去左边的掩体，躲过对面警卫的视线，等值班室两名警卫说完，有一名会离开，此时从窗户翻进去关掉安全系统，再从另一侧的窗户翻出来，对面那个警卫站位远，算不上威胁。用伪装笔直往前走，这里主要是为了骗身后值班室的那个警卫，快到右前方门口的时候再伪装，进屋后马上右转，撬锁，只要速度够快，左边那个警卫是走不过来的。

往前走破坏电源，然后回上楼梯的地方躲着，等一个警卫进门后就能从右边通过了，走到前方楼梯口处先拿到桌子上的门卡，然后躲在左边大铁罐的后面，这敌人杀了没地方藏，如果不在意扣一百多分，直接弄死就行了。在意的话可以等两个来回，先在铁罐那里等这个警卫下来，背后的两个修好东西后归位，然后就躲在木材后面准备绕过他，又或者在第一遍的时候直接伪装过去。

证据 1/4

在 DEAD END 区域，通往 OLD MILL 入口所在的地方是小木屋的右侧，这个小木屋的左侧有个房间，墙角的桌子上放着许多小电视、显示器什么的，证据也在上面。

证据 2/4

在 OLD MILL 区域，有两个敌人在玩游戏，证据就在那个电视机的上方。

DESCENT & FACTORY COMPOUND

往下走，把窗户那里的警卫扯下去，翻进窗户拿个锅，哦，不对是地雷，然后再翻出去，走过窗户继续往下走。准备进门前开始伪装，进门就马上左转下去，先激活存盘点，转身继续下楼（楼梯口就在存盘点的前方，别又上楼去了）。下楼别出楼梯区域，进掩体等两个警卫开门，跟过去的话连门卡都不需要，这两个人一路不会回头，但最好还是保持一点距离，每次等他们稍微走远点再跟，右侧的警卫只要蹲下就无问题。跟着他们来到一大堆警卫开会的位置，利用矿车，换掩体到大门前，等他们全部解散，那个头头就留在门口不动了，等进门去的警卫稍微走远点就利用伪装进门。在拐角处等等，两个警卫结伴去聊天，等他们走一会就蹲下从右边绕，左边的警卫没有什么威胁，一直跟到他们在护栏前站住，我们就可以直接左转下楼梯，但别下到底，因为还没有开启电源。他们两个说完就会走，再去他们刚才所在位置的右边拉下电闸，最后下楼梯就行了。

出洞捡起狙击枪，掐晕警卫放进箱子，从右侧的木楼梯上去能拿到额外十五发狙击枪子弹，这里也是一个狙击点，枪上有消声器，打不打看各位了，各人建议换个周目

再来大开杀戒。趁警卫不注意，在桥的右侧边缘使用悬挂，一直往右走，等最靠右边的一名警卫背对我们的时候就马上爬上来，蹲着过桥，右拐走，在左边房屋的右下角找到通风管道，爬进去前先激活旁边的存盘点。出来右拐，贴着右边走进入一个像库房的地方，外面有个穿西装开跑车的在打电话，拿到他的衣服就好办了。由于那个穿西装的很磨蹭，这里我们先进里屋把那个发呆的警卫掐晕，拿了他背后桌子上的门卡，这个房间另一侧的角落里还有个存盘点，等会换了西装再来激活。去跑车所在的大门，在门的右侧进掩体，那个人跟警卫说完话会在门口打手机，走着走着就过来了，拖进来掐晕（必须在进掩体的状态），不会引起对面警卫太多的注意，往右边拖一点再换上衣服，扔进右边门外的垃圾箱，把刚才里屋那个警卫的尸体也扔进去，最后回里屋激活存盘点。从建筑物的大门光明正大地走进去，叫电梯，等里面那个蠢货把电话打完，进电梯就行了。

证据 3/4

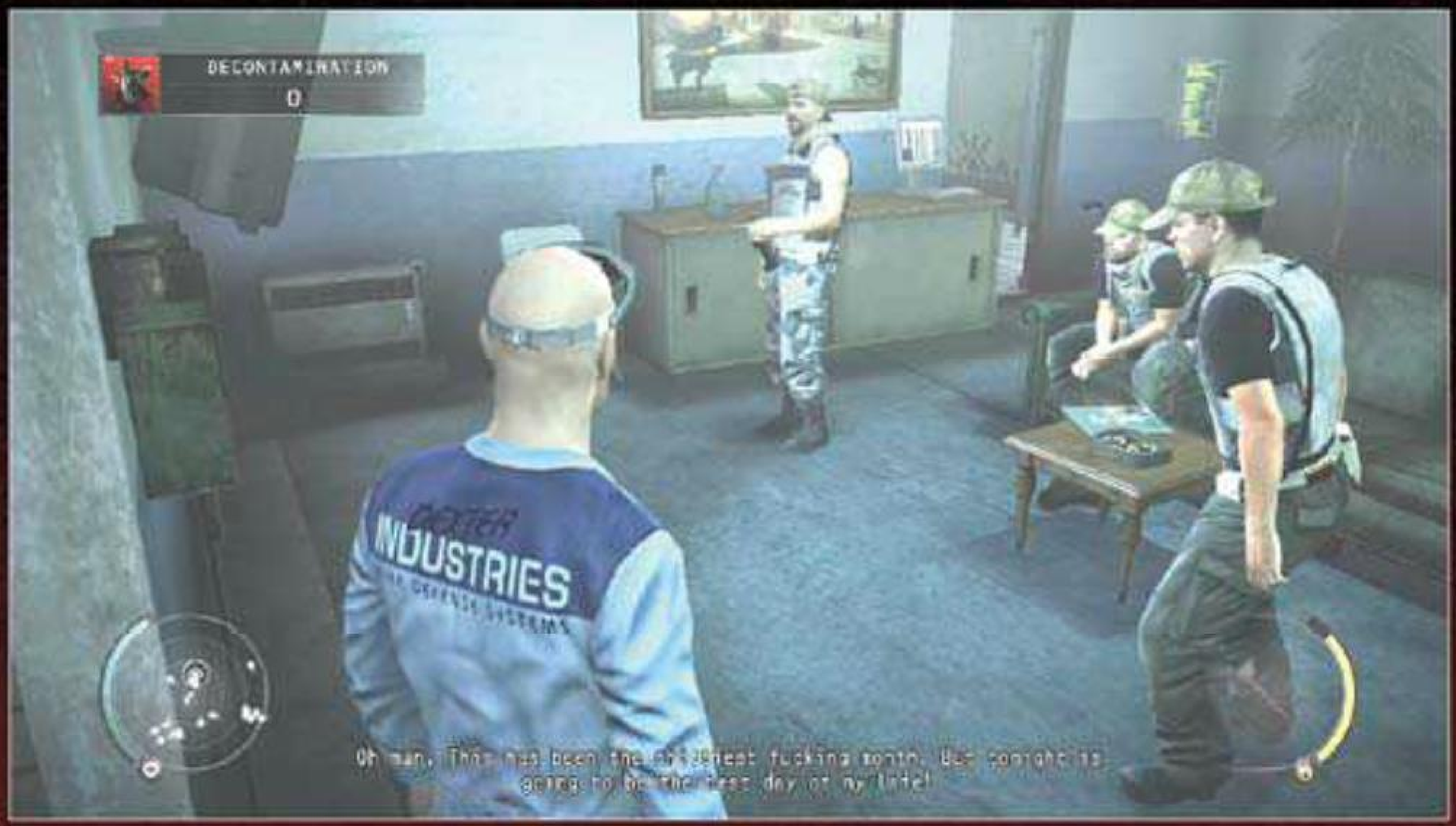
刚到达 DESCENT 区域，从外侧的木制楼梯一直下到最底层，这时必须要进屋子，在门口附近就有两个敌人，最靠近门口的右边那个家伙左手按着的就是证据。

证据 4/4

在 FACTORY COMPOUND 区域，德克斯特公司办公大楼中央的柜台上。

困难难点

前两个区域打法基本一致，只是第二个区域多了几个敌人，刚到第二区域后马上勒死面前的敌人，尸体藏好，再就用伪装即可顺利通过。后面两个区域打法也差不多，最后如果西装男不过来，或者错过了时机，可以扔个东西让他进仓库。



11 死亡工厂 DEATH FACTORY

TEST FACILITY & DECONTAMINATION

往前走，进入右前方的门，拿到门卡后出来，用其打开刚才正前方的大门。进去后能看到火警的开关，按一下后马上去左边门的左边角落进掩体（不进掩体当心系统判定你隔着墙被看到哦！），警卫过去摆弄火警开关的时候在他背后等着，等其把它修好再掐晕。尸体拖到有遮挡的地方，再玩一次这个把戏就行了，最后进去拿到秘密档案，至于那个被审问的普通职工，可以干掉他扒衣服，不过这里已经有两具尸体没位置藏了，还是别给自己乱减分的好，换警卫的衣服就行了。回刚才拿门卡的房间打开密道，坐电梯下去。

电梯停下后右拐，沿着最右边走，顺手拿个扳手备用，两个警卫处先在左边等一下，他们离开后继续，这条路的尽头有个警卫，先走到尽可能的近，然后躲到右边，马上用伪装通过并上右侧的梯子，上梯子的时候是安全的，上去后立刻蹲下，这时我们的目标刚好拖着假腿走出来了，换上钢琴线，这时还不能动他。他下楼走了右边，我们就直接翻窗户过去，等他出右边门后往前走一点就将其勒死，立刻把尸体藏进箱子，接着应该两个警卫刚好从身后的门那里出来，用伪装重新进门，关闭安全系统，回刚才爬上来的铁梯处，快速滑下去，一路伪装走到出口。

蹲着走，跟着这两个员工去澡堂，等他们开始洗澡就扭阀门烫死他们，好吧其实也没有烫死，这时回到外面换衣服的地方，警卫会去澡堂确认情况，这时能看到一个穿蓝色衣服的研究员，就是要他的衣服。等警卫进澡堂左拐后（一定要等他左拐），再过去掐晕研究员，把尸体拖到澡堂外面的垃圾箱，扔进去换装。需要注意的是，这里要打三个时间差，一个是警卫去修澡堂阀门、一个是右边穿黄色衣服的普通员工离开，还有一个是黄色衣服的员工从正前方的门处走过来。如果想更好掌握规律，读取一次存盘点反而更方便，一开始直接去澡堂扭阀门，别耽误，然后回澡堂换衣间躲着，等警卫左转去修阀门，马上完成剩下的步骤，时间就绝对足够了。有了这身衣服就无敌了，去把安全系统关闭，离开。

证据 1/3

在 TEST FACILITY 区域，要刺杀目标的地方，进入一开始目标所在的主控室，以背对实验主控台的方向为基准，证据在左边靠墙的桌子上。

证据 2/3

在 DECONTAMINATION 区域，澡堂右边的办公室，有三个敌人在看电视，证据就在房间中央的小桌子上。

R & D

这个部分蓝色研究员的衣服就不稀奇了，所以要当心。下楼梯的时候数着，进第四个门，中途会遇到目标 A，等他过去我们再走。进门后能看到存盘点，现在不要去激活，先去房间的角落找到一罐可燃物，然后从这个房间内通往上一个房间的楼梯走上去，给绿色的液体里加点料，再回到刚才连接两个房间的楼梯处或存盘点房间的窗户那里，等着看戏。目标 A 被解决后激活存盘点，去底部找目标 B。下楼到底部后走右边楼梯，然后绕进右手边的小房间，稍微用掩体挡一下就可以了。这个里面有一台仪器，还有一个研究员，我们要做的就是蹲在控制中央那个椅子的控制台旁边，等目标 B 进来并坐下，可能要蹲好一会，耐心点，反正 47 号站起来也不会头晕，要是来这个房间前目标 B 刚好在里面，就别急，等他出来再进去，稳妥至上。启动仪器后欣赏一下过程，不枉我们蹲了这么半天。等一个警卫进来确认状况，我们可以放心走出去，然后从左边绕到对面的出口处，那边的人要稍微少点。躲在白布后面等两个研究员说完，有一个会离开，伪装骗过那名站着的研究员，走远点再松开本能键。按下开关后，等通道连接上还需要一定的时间，在仪器后面躲着就行了，进门后一顿破坏，离开。

证据 3/3

在设施最底部的环形区域，右手边最靠近出口的那个空椅子旁边的桌子上。

困难难点

在坐电梯下到底层之前，第一个区域的打法没有变化。电梯到底后，马上读取上一存盘点，然后往电梯右后方的角落走，用无声手枪直接点击正对面控制台下方的玻璃（如果不知道具体位置，可以换难度跑到控制室，看控制台下方的地板材质，然后就懂了），慢慢点四枪即可点碎玻璃，目标直接摔死。躲在后面前面的人听不到枪声，往右躲是为了怕控制室内左边那个敌人正好看到我们。搞定后和之前打法一样，在控制安全系统电脑所在的房间，等两个敌人说完再去关闭，最后离开。惟一不同的是，这次上楼梯的时候可能需要用一下伪装。第二个区域要是打时间差太麻烦，干脆在澡堂那里直接把研究员枪毙，原地速度换衣服并收枪走人，没人能认出我们。第三个区域的打法与之前完全相同。

12 拳击之夜 FIGHT NIGHT

PATRIOT'S HANGAR & THE ARENA

这一关我们要先拿到拳击手的衣服才能获得进门许可，也就是一定要弄晕他，这里警卫很多。往前走一点右转，贴着左边走到头，往上爬再翻下来，动作快就没危险。顺着左边一直走，能看到一个落单的警卫，进掩体掐晕他，换衣服藏尸体（开本能找箱子），速度快点，因为马上会来两个巡逻的警卫，和他们打个时间差就行了，绕过他们很容易。等他们分头走后，看到距离够远，就先把左边的掐晕，再去掐右边那个，最后再一起藏尸体。现在后边基本是安全区了，去车那里把发动机破坏，一个教练会来修，掐晕藏好，然后去后面捡点杂物往车的后轮那里扔，如果来的是教练就掐晕放进柜子里，要是拳击手本人就方便了，直接掐晕换上衣服，去右边门进去。

战斗的部分全是 QTE，轻松搞定对手，最后离开前别忘了在窗口收回自己的枪。

证据 1/2

在 PATRIOT'S HANGAR 区域，这个大房间右边最远那个角落的黄色箱子上。

证据 2/2

在 THE ARENA 区域，杀死目标后不要从正前方的大门离场。先右转去吧台里拿了门卡，然后上楼，在第一个需要使用门卡的大门处左转，一直走到底，来到教练们所在的房间，左边的电视旁边就是证据。

困难难点

第一个区域敌人数量大增，在初始位置能看到正前方有个刷卡就能进的门，等会从这里走。去这个房间的右边角落，把那个偷偷睡觉的落单警卫弄晕扒衣服，人扔进箱子，就在这不远有遥控炸弹，这个炸弹的威力足以解决一切……一定要找到并拿上。接下来要拿门卡，拳击手练拳的车背后有个发动机，站在发动机前面一百八十度转身，从左前方箱子堆的道路走进去，左边那个放着假人的箱子底下就是门卡，现在可以前往下一区域了。到达第二个区域后，去中间竞技场门开着的地方把炸弹扔进去，然后蹲着跟着人群往出口挤，看门的敌人会冲进场查看情况，在门的左侧躲一下等他们进来，然后就可以离开了。

13 圣徒来袭 ATTACK OF THE SAINTS

PARKING & RECEPTION

爬出去，一直往前走，换回自己的衣服，沿着走廊走，躲进左边的冰柜，等两个敌人和目标 B 过去，出来拿好钢琴线，等前面两个敌人走远点再勒死目标 B，放进冰柜，然后去两个敌人所在位置相反方向的拐角躲好，直到其中一个敌人往回走一点趴在走廊栏杆上，勒死拿衣服，藏冰柜，下楼，路上顺便激活存盘点。利用掩体去右边一楼的角落里拿老鼠药，原路返回楼梯口，去左边的车那里，然后从左边绕大圈，路上还有炸弹可以拿（一定要拿），必经之路的门口站着个敌人，不过从他左边蹲着走过去就行（从最左侧开始走），到下一处等幸存者被杀死，敌人也会跟着离开。往前走进掩体，往前移动到两个敌人说完话后开始巡逻，继续往右推进到底，如果本能槽够的话，就利用伪装通过，来到目标 A 喝咖啡的地方，就在吧台里来回躲，这时对目标 A 下毒是来不及的，要等她喝完后再来第二次。过会左边两名敌人的位置会换其中有个会往这边走，等目标 A 走了之后利用时间差，看好两名敌人都没看这里的时机就出去在咖啡里下毒，再马上往前走右拐躲在掩体后面，这里很安全，等目标 A 喝下东西身亡后，一个敌人刚好会从面前走过去，接着就可以马上从出口离开了，门要撬开，但没什么危险。

面前有急救箱，利用掩体通过面前的两个人，走最右边的门，右侧外围往前走，来到一个垃圾箱和轮胎的组合处，调整一下利用本能直接走到加油站右边的车后面，在车尾那里换上炸弹等着，等两名目标汇合，把炸弹扔到离她们最近的位置，引爆就行，等其他敌人都涌过来的时候，可以看情况，因为这个门要撬开，如果时机不好不用强求，回刚才轮胎那里等着时机，看其他敌人背对出口就可以过去撬了。

证据 1/3

在 PARKING 区域，下楼后有很多车停在那里，证据就在前方大门右侧的蓝色卡车左边。

证据 2/3

在 RECEPTION 区域，在出口附近的位置，停着许多车辆。在加油站左边的那辆黑色车尾部旁边的箱子上。

CORNFIELD

等前方一大坨人解散，进田地里往前慢慢移动，可以开本能看敌人所在的位置，别撞上去，来到最近的一间小木屋附近，右边绕大圈

来到小木屋的左侧，把电线接上水管，等目标 A 进门洗手，从小地图上看见她不动了就证明正在洗，拉下开关就可以走了。就在这个小屋的后方有个存盘点，激活。继续往下一个目标推进，敌人会慢慢往前走的，先进左边的田地，趁敌人不注意再移动至右侧，目标 B 会走到右边的田里，还挑衅，别理她，等她走到非常靠右其他敌人相对比较远的时候就可以动手了，这里不好藏尸，把尸体稍微拖远点就不管了。一鼓作气接近最后一个目标，注意看场景左上方有重物，记得之前唐人街玩的那一套吗，这里用同样的方法，等目标 C 走到下方的时候，把重物打下来。目标在走到重物正下方前会停一会，要算一定的提前量，建议在左侧的草丛里蹲着瞄准，草的建模挡住了也没关系，不影响射击，只要位置估得是对的就可以了。最后等其他敌人恢复正常，从右边绕到提示的手机所在位置，用伪装移动到电话的正上方，然后按拾取键捡起来。

证据 3/3

在 CORNFIELD 区域，经过第一处空地的小木屋后顺着路跑，能看到前面停着轿车和房车，就在这个区域中央的掩体上方。

困难难点

主要思路没变化，只不过第一个场景不用再去下毒。在敌人准备处决平民的地方，拿起左边的刀，过去将敌人割喉，然后贴着掩体往右移，两个士兵说话的地方继续往右走，赶紧过桥，中途利用掩体挡挡，速度越快越好，过桥后目标会和我们迎面走来，我们还是蹲着，走到确认刚才那两个敌人看不到的地方进掩体，这时再看目标，她会等着我们，用刀飞死，虽然会被看到，但她马上就死了，然后赶紧撬门离开。

第二个区域很容易，还是从右侧绕大圈，这次在有很多轮胎的地方会多出一个敌人来，用伪装通过即可。出口左边的敌人也用伪装来欺骗，最后在车尾等两名目标汇合（如果右前方角落的地方对扔炸弹有干扰，可以去右后方的墙角），一个炸弹解决。逃离前，先等敌人都往爆炸点涌，这样才能为撬门争取时间，发现会注意到出口的敌人较少后，用伪装来到门前，赶紧撬门离开，可能需要一点运气。

第三个区域依旧等敌人散开，右侧车旁的敌人勒死，不管尸体进田地，抢在目标与其他几个敌人之前跑到小木屋的左边，然后用旁边的设备挡一下，等存盘点那个敌人往田地里看的时候就过去勒死，把尸体拖进去，现在就能在小木屋后放心等目标过来了，等她死透再激活存盘点。剩下两个目标的打法没什么区别，就是最后那个目标很难砸中。这里可以采取走右侧的办法，去右侧的小木屋，用伪装通过就行，趁木屋前只有一个敌人的时候，走过他身后立刻别用伪装，去左侧的窗户那里瞄准目标的脑袋，将其干掉后只会有右侧的一名敌人感觉异样，马上从窗户翻出去，脚落地就是用伪装，走到手机正上方停止是用本能并猛按△键。

14 施考齐的法律 SKURKY'S LAW

COURTHOUSE & HOLDING CELLS

法官在对面，我们需要他的衣服，可惜不能直接冲过去。转身回大厅，右转出去，再右拐来到一个左边有“STOP”牌子的地方，触发警察和一名男子的对话，然后立刻去左边的图书馆，趁里面那个警察面对梯子的时候掐晕之，拿到警服。去右边门的窗口，进掩体，等两名警察都开始背对我们往里侧移动，就推门出去，靠左边蹲着走，一路用左边的掩体就能过，左边那个站在铁门前面的警察完全不用担心。来到法官房间的窗户下面，确认右边两名警察走了之后就跳上去，注意这里进入悬挂状态后要往右边移动一些才能爬上去，翻进窗户，躲在法官的办公桌后面等他进来，听到一声音效后就从右边下楼梯关掉电视，再回老地方躲着。等法官站定，掐晕，换上衣服后门卡可以不要，动作快一点，然后从右边的门出去，走目标大门右侧的门，趁警察在右侧的时候进通风管道，进入撬锁即可通过。注意这里如果刷卡进门，那个门死也不会关上，撬锁动作一定会被外面的人看见。身上有法官的衣服，下一区域可以直接过，只要撬门的时候别被看见就行了。

证据 1/3

在 COURTHOUSE 区域，在初始位置转身回大厅，在第一个路口左转，进入写着“SECURITY ROOM”的门里，马上右转，那个角落的桌子上放着证据。

证据 2/3

在 HOLDING CELLS 区域，走到出口的大门前停下，左转，角落的电视机旁放着证据。

PRISON

在第一间牢房处稍等片刻，门外的家伙说完会往前走，千万不要伤他，跟着走，右边发呆的警察无视，正前方有个警察正好看着我们这边，不过可以利用先躲到左边角落，再往前走到窗户下面的方法来走过去。从左边来到控制室门口，外面的几个警察全部会被叫到右边开会，等控制室内那个警察移动到右边就可以去开门了，回到房门口的位置等着，会应该差不多刚好开完，那个警察会回到原位堵门，稍等一下他会往右走，赶紧从其身后的门通过，下去后别走太远，右边有个小房间很不容易发现，里面有个警察在打电话，观察他的行动，背对门口时换上钢琴线勒死，扒衣服扔进垃圾箱。往前走有个警察堵路，从右边的梯子上去，下面忙着虐囚没空理我们，从另一侧的梯子迅速滑下去，一定要滑否则会被发现，下去后蹲下，赶紧上旁边的楼梯，用无声手枪打坏水货锁，撬门进去。

证据 3/3

按下开关打开牢门后，进门，往前走一点就能发现右边有个不太明显的房间，里面还有个敌人，这个房间的左边角落的柜子上放着证据。

困难难点

法庭区域打法相同，惟一要注意的就是一定要在手上随便拿个物品，再去法官房间的窗户下面，因为那里会多出一个敌人正好看着法官的窗户，到大巴士处后，先往左边角落扔东西，等那个警察去查看就迅速翻进窗户，速度要快。换上法官服装后，在爬通风管道前，也得先扔东西引开旁边的警察。

第二个区域无难度，不过在出口会多一个警察，在出口门前站好，他一扭头就立刻撬门，这样刚好能不被后来才走过来的警察看到。第三个区域打法一样。

15 锤子行动 OPERATION SLEDGEHAMMER

COUNTY JAIL & OUTGUNNED

挣脱绳子，去对面触发火警，回凳子上坐着，警察开始认真修理报警器再站起来走到他身后，修好就掐晕，收下他的衣服，该捡的武器和道具都捡捡，现在我们的装备都不在身上。警察打电话的地方，拿起电源线，这个可以当钢琴线用，放倒这个警察后，右拐出门激活存盘点。要想控制下个房间内警察行动的时间，最好是读取一下存盘点。读取后直接推门进去，进掩体，沿着右边换掩体过去，直到右前方有两个警察开始聚在一起说话，利用伪装从右侧绕，再蹲着往正前方的柜台走，蹲着走过去就行了，不过为了有足够的时间拿装备，等前方柜台右侧的那个警察在左边站一会后再迅速去左边那个长得像冰箱一样的东西前面进掩体（如果左边有人看到了我们，就换一下，躲在冰箱的右边，但一定要经过以上步骤，不然躲不过柜台里那个警察的眼睛）。我们的枪就在右前方，等这个市民和左边的警察对话完毕，进去躲在里面桌子的左边，等右边那个警察一离开 SILVERBALLERS 所在的位置就马上过去拿，有两把要拿两次，再迅速回头，还是利用中间这个桌子，这次是柜台那里的警察要回头了，贴着面对柜子的警察就就行，开门出去。

从右侧绕，下坡的时候能看到前方有个警察，利用车旁边的箱子挡挡，还有把好枪，不过我们用不上。等这个警察回头，右转走到草地里去，跳上二楼，等前方的警察背对我们，过去掐晕扒衣服，右边的存盘点激活。下楼梯，右拐，躲在右侧墙壁那里，准备好后站起来用伪装走，一直走到马路对面那辆红色轿车右侧蹲下，然后右转，顺着左边蹲着一直走，快要到目标店铺的时候等一会，让后面警察都走掉，进门。

证据 1/4

COUNTY JAIL 区域，在出口大门面前右转，能看到右手边有个办公桌，上面还有个电话，电话旁边就是证据。

证据 2/4

OUTGUNNED 区域，初始位置处，从中央靠左边的楼梯笔直走下去，正前方卡车前面的掩体上有证据。

BURN & HOPE FAIR

到达有警察的区域后，有浓烟的掩护，一开始主要是躲进来的两名敌人，他们分开行动后会空出中间的一段路，走过他们就立刻开门上楼梯，接下来的移动比较简单，每次下去的时候基本都有遮挡，沿着右边绕圈一直走，警察们都有自己的行动路线，都是过一会就走了的类型，稍微等等就行了，最后从目标提示的地方撬锁离开。

把落单的狙击手掐晕，在捡到狙击枪的房间有遥控炸弹、地雷、狙击枪可以拿，不过我们似乎用不上，另外，狙击点旁边才有箱子藏尸体。从右侧下楼，刚好有个警察往这边走来，一直等到他转身走，这次又贴着右侧边缘走，蹲着移动就行了，前方的店铺处等前面的警察走开，再翻出去。两个木桶那里有个警察会站一会，他离开就可以走了，这里反而最要注意的是左手边的警察，往前移动的时候要迅速，否则一定会被他看到，走过左边那三个人后马上开始伪装，直到达到前方车的附近，下面就要往左去出口了。凭我们之前攒下的本能槽，剩下的部分直接伪装过都不成问题，但这里还是提供一下方法，身后的那些警察还是对我们有影响，好在旁边有电线杆可以利用，往出口移动主要是从左侧绕，警察们的巡逻盲点很好找，最后进门前注意一下身后警察的站位就行，这个门不用撬。

看到目标后直接追过去，剧情过后瞄他的脑袋，开枪。

证据 3/4

BURN 区域，来到遇到两个敌人的区域，进入前方燃烧的房屋，里面有大量敌人，直接在第一个路口左转穿过货物，再左转就能看到一个左右开的大门，证据就在这个大门右侧的黄箱子上。

证据 4/4

HOPE FAIR 区域，在出口附近有大量摊位，最右边那个“FRESH FRUIT”下方的掩体上就是证据了，还有两把枪摆在旁边。这个摊位对面的摊位叫“DELI MEATS”。

困难难点

本章是难点，因为敌人太多了。第一个区域，激活存盘点后，从刚才拿到电源线房间里的通风管道爬过去，爬到尽头后别出去，等那个哼歌的警察转身走，爬出去勒死藏起来。推门出去，柜台那个警察跟市民在说话，趁左边那个不在枪面前的时候把枪收下就行了，快速从出口离开。

由于上一个区域攒下来的本能槽是满的，所以第二个区域压力小很多，打法与普通难度没有太大区域，只是走到出口的时候，本能槽就用完了，还得迅速蹲着离开是非之地，由于距离的问题，不会有太大危险。第三个区域同样不困难，仓库里虽然敌人多，但普通难度的通过思路还是管用，要是在最后关头被发现了，可以不理会敌人的质问专心离开，到达出仓库就可以开始跑了。

第四个区域到达后先读取存盘点，弄死狙击手后直接下楼，然后一直蹲着跑出门，走场景的最左边，从台上跑下去后改成走，利用摊位做掩护。来到放置菜刀的掩体附近时，前方有大堆的市民挤着，等一个重装士兵走到左侧后，再迅速通过，翻越前方的摊位。出口附近的敌人基本都是往右边走的，唯独有一个人是面对左边站着，而且就在我们所躲避的掩体右侧，除非提前使用伪装，否则躲不过他的眼睛。不过由于此时我们已经接近出口，因此被他识破也没有危险，不要回头就行了，反正出口的门不用撬。

16 独一无二 ONE OF A KIND

TAILOR SHOP

换上新西装就可以出门了，不过楼下还有很多滑稽的衣服，特别是角落凳子上那件，记得都穿上试试，不过最后只有以黑西装状态才能离开裁缝店。

证据 1/1

从左边的门进入地下室，走到三件服装的面前，左转能看到一个办公桌，上面放着证据。

17 黑水公园 BLACKWATER PARK

BLACKWATER PARK

起初不要进公寓大厅，进去也没用，连住户都上不去。先往右边走，接近警戒区后从最右侧绕，利用掩体即可，一直往前走，直到一个警卫拿手电乱照的位置，等他转过去，就继续往前走，等三个警卫面朝右边就可以通过了，继续走右侧绕大圈，来到水泵处做点手脚，然后找个掩体躲着，等工人出来修就掐晕他，换上衣服把尸体扔水里，回大厅就可以在大部分区域自由通行了，一路跑回去。进入大厅，在右手边的第一个房间里找到找到存盘点，激活。

反正存了盘，现在我们要做的就是去整个一楼的左边角区域，那里有一个类似宴会厅的地方，旁边是放映机所在的房间，去这个房间把警卫给掐晕藏起来，然后吸引穿红衣服的经理来这里，掐晕再换上衣服，把他也放进衣柜后去找穿黑西装的妹子，她会带你去电梯那里帮你叫电梯，而我们只需要走进电梯就可以了。如果发现这些人的路线都走的很诡异，可以在熟悉了地形之后重新读取存盘点，那样每个人的规律就相当好找了：直接跑去掐警卫，然后经理会来检查放映机，最后找总负责人。

困难难点

难点显然在进入公寓之前，也就是本章开始的阶段。普通难度的战略是从右侧绕大圈，轻松拿到衣服，而困难难度下多了很多敌人，需要转变策略。跑到探照灯那里，这次我们要先走左边。前方中央的道路有三名敌人，先去左边门那里在门的左边进掩体，门口那个敌人因为视角盲点刚好看不到，空手掐晕，右侧的敌人也刚好被挡住，所以很安全。之后换上衣服，不管尸体往前走，在左侧进掩体，等这里巡逻的两个敌人转过身，走左侧来到一堆车停下的地方，等敌人站位理想，以面对正在修理东西的员工方向为准，从右侧的栏杆跨过去，笔直往前走，回到最右侧，先别急着下去，在左边的小亭子后面等那个拿手电筒的敌人走过来，等其转身就跟过去，他到右前方角落位置的时候上钢琴线勒死，尸体处理掉。接下来是老把戏，关水泵等员工出来修，掐晕拿衣服处理尸体，回大厅，在大厅一层的右侧存档，重新读取一遍存盘点，出大厅就能看到红衣的经理，拿到他的衣服就能去找总管理人了，如果只是为了通过困难难度，那么尸体都不用管，迅速离开现场就行。

第二个区域很好过，剧情结束后读取一下存盘点，快速进门后把左边的妹子勒死，尸体不管立刻去下一个房间，好让目标走化石右侧的房间（目标走哪条路，是看她与守卫对话的时候我们是不是在这个房间里的），确定她按照我们的预想行动后，上楼触发两名士兵的对话，直接用必杀技点死这两个人，因为这里就算等也只会等来第三个警卫，因此还不如速战速决拿到衣服立刻下楼，走右侧房间去找目标，如果有贴身保镖落单，可以马上勒死再换衣服，这个过程中有许多机会袭击目标，有把握的话可以下手了，之后就算暴露，只要尽快跑进密室的柜子里躲起来，等敌人进入搜寻状态，就可以出来接电话。

证据 1/2

不要进入公寓主建筑，从右侧绕大圈一直来到修理工之类的各种工作人员所在房屋的入口面前，先别从右边进门，而是往左前方走到那个停着黑车轿车的位置，右边有个小的监控室，几台电视的正下方就是证据。

THE PENTHOUSE

剧情过后先读取一次存盘点，然后再往前走，进入大厅后左转，能看到目标和她的保镖，直接上楼梯右转，左边的保镖来不及发现我们，在快到走完楼梯的时候停住，有两个警卫会说话。这两个人开始走动后跟上，等他们分头后立刻用钢琴线勒死右边那个，并迅速换上衣服，接着别管尸体，马上回头去墙角进掩体，切换为空手状态，等另一名敌人一回头就掐晕他，把两人尸体迅速藏好。原路下楼梯后右拐，再右拐，那个警卫看不到我们，接下来的路上在身边无人的时候能跑就跑，顺着一楼的路走会到达一个充满枪械的房间，左边还有两个警卫在站着，从他们右侧的楼梯上去，上楼的时候用伪装掩护一下，右转后能看到一个操纵杆，这是控制大厅里那个恐龙化石的，我们接下来要做的就是等目标走到正下方，把她砸死，之前之所以跑步就是为了赶上这一趟，这里要预判一下，她刚走到下面那个大展示柜左边或者稍微早一点就能放下了，因为化石不会马上掉下来，而且为了分数，最好是不要砸到其他人。成功后顺着二楼继续走，下楼梯的时候用掩体和伪装到达对面的楼梯，再上去，最后绕到小地图提示的地点，打开暗门，拿起床上的电话。顺便一提，如果刚才的动作有一个环节耽误了，可能会错过目标第一次走过化石下方的时机，那样的话可以蹲在那里等一轮，只是时间会相当长，还不如直接读取。

证据 2/2

进入房间后左转，下一个房间也是左转，然后笔直往前走来到挂恐龙化石的正下方那个房间（走过武士盔甲和中央那把 HARPOON GUN），左边（或左后方）角落的沙发上放着证据。

18 倒数计时 COUNTDOWN

BLACKWATER ROOF

去左侧，用钢琴线勒死一个警卫，别把他推下去，我们还要衣服的。下面我们要从右侧上楼，这样是最快的，利用掩体走到尽可能近，然后用伪装混过去，上楼梯后就基本安全，马上就会到一个存盘点，激活之。开本能看警卫的站位，他们会整体往右边涌，蹲着走左侧，路上的锤子拿到手，往前走有个敌人站在地雷区前面，扔个锤子让他转向右边，通过地雷区的时候全程要开着本能，摇杆推慢点，走地雷间的间隙。如果这里读取过存盘点，敌人一开始就没往右边涌，贴着最左侧走，只要不被东西卡住就能过，地雷区前面的那个敌人说完话就会让开，不需要扔东西吸引其注意力。通过后别进通风管道，往前走一点右转上楼，开本能能看到密密麻麻的地雷，在左边的箱子那里进掩体，翻过去，在楼房边缘点悬挂，从外面走过第一排地雷，到中间就爬上来往前笔直走，来到停机坪下面就跳上去，还是悬挂在边缘往左移动直到被箱子挡住，别上去，等目标打完电话准备第二次拖动维多利亚的时候，刚好是背对我们，换上钢琴线就翻上去，然后警惕一下目标身体的移动，灵活走位，接近后勒死。这里注意勒死的前一刻先松开本能键，否则会出成必杀技。时间绝对来得及。

证据 1/1

走过第一片雷区，从右边的通风管道爬进去，走到前方的门口先左转，能看到左边的桌子上有个门卡，拿着。再回头出那扇门，开启本能可以看到右前方有一扇门，过去用门卡进入，再进入右边的房间，左手边的箱子上放着证据。

困难难点

难点在初始的一层平台。由于这个区域进入战斗状态就会被炸飞，所以不能硬来。一层敌人增加了，最烦的左边那个。一开始就往中间躲一点，等最左边那个敌人到楼顶的栏杆边，空手过去推下去，转身把身后那个敌人勒死，千万别推下去，衣服还要的。换上衣服后有一定的本能槽了，往中间看一点，看好楼梯口的位置，用伪装走过去。本能槽差不多只够刚刚经过楼梯口那个敌人的背后，可能会被注意到，不过身上的衣服能给我们提供缓冲的时间，不要回头继续走（不要跑），激活存盘点后沿着左侧边缘走到雷区，什么都不管走自己的，走进雷区后敌人不会跟上来。后面的打法就跟普通一样了，走顶层楼房的边缘，无难度。

EPILOGUE 赦免
ABSOLUTION

CEMETERY ENTRANCE

由于要全潜入，尽量少杀人之类，许多好枪好装备都没用，现在就是用到的时候了，用八发子弹一枪一个，必须打头，最好是在警卫站住不动的时候，这样比较容易命中。第一枪打右前方差不多十五度位置，有个小心滑倒的告示牌，那附近站着的警卫，其他的话主要是要把右上角的两个警卫和门口右边的那个警卫收拾了，总之留两发狙击枪的子弹。开枪的时候要注意离我们最近的那个警卫有时会注意到我们，一旦出现提示只要马上进掩体基本无问题。道路清得差不多后，转身从楼梯下去（趁警卫进来后转身时），右拐去雕像那边捡东西，往右前方的窗户那一扔，警卫过来确认后就掐晕扒衣服，从窗户翻出去，往右边绕一大圈，快到门口的时候就用伪装通过，这里也是要撬门，稍微留意一下左边的警卫。值得一提的是，如果因为太多尸体被发现而导致敌人的巡逻出现发生了较大变化，那么还是找机会绕右侧，因为最麻烦的区域已经没有什么警卫了，能弄件衣服就最好了，实在弄不到就先走着，到地图右上方时顺便从尸体上摸一件再去撬门。

证据 1/3

从狙击点下楼梯，然后顺着正中央的大路一直往前走，接近右边那小心滑倒的警示牌区域时，主路右边的砖头上（这里主路刚好开始向左弯）。

BURNWOOD FAMILY TOMB

顺着最右边跑，右侧尽头的那门是等会出口所在的位置，记好了。左转能看到两个警卫在交谈，走右边，把那个落单的掐晕，尸体等会藏，说完的两个警卫会分头行动，出洞口左转把相对靠近我们的这个警卫弄死，他很碍事，对面那个稍微远点的警卫虽然走到位置后会转身，但距离远看不到，这两个人的尸体都藏好。出洞口右转，只要刚才没耽误，前方那个警卫应该独自在右边角落，往右侧扔一个砖块（之前就算没拿脚下也刚好有个），等他准备走过去确认就马上左转，那里有验尸官的衣服，利用掩体的遮挡立刻换上，如果动作慢了的话，被砖头吸引走注意力的警卫会回头，而衣服旁边的两个人也会谈话完毕，要是之前想杀死落单的那个警卫时间也是不够的。换上衣服就只怕目标身边的那一个验尸官了，前方两个警卫说完解散后，上前去把他们刚才所在位置附近的遥控炸弹拿到手，不过一到手就要立刻收起来，不然就算持有武器，会被发现。目标和验尸官在说话，过去找他们。看好下去的路就在旁边进掩体，等验尸官要离开仪器的按钮时就准备好，目标快到棺材盖的正下方时就马上用伪装走过去，按下按钮再用伪装转身走，到达安全距离再松开按键，从刚才所说的出口离开。

证据 2/3

在拿到验尸官衣服的地方，从右侧的楼梯下去，能看到掩体上有个笔记本电脑，电脑旁边就是证据了。

THE CREMATORIUM

最后的区域只要擅用刚才留下来的家当，打杀这三个目标是没问题的，这个区域最容易出问题的就是遍地的陷阱，开启本能看清楚，别做傻事。一开始就快速从大路跑到接近楼梯，然后右转在拐角蹲着，把炸弹扔上去，观察小地图，等移动的黄色目标完全站定再引爆，这里除非运气好才能炸死两个目标。剩下两个就拉开距离用狙击爆头（建议在下层完成这件事情），可以去右侧，开枪时机依旧是他们站住不动的时候。干掉全部目标后，来到右边的上层边缘，跳上去，拿门口的炸药安置在门上，回头走到安全距离即可。需要注意的是，要是运气不太好，或者在下层总是没法瞄到目标，可以尝试去上层。要是狙击子弹不够的话，就稍微有点麻烦，因为接近他们稍微困难了点，不用狙击的话，大部分情况下即使打头也需要两枪，可能免不了因为被发现而减分，反而先扔东西吸引再偷偷暗杀更有效。

证据 3/3

从正中央的楼梯登上三个目标所在的区域，右手边的掩体上放着证据。要想从正中央的楼梯上楼，先把安装好的陷阱都点爆。

困难难点

第一个区域的难点不明显，策略还是先用狙击清理门右侧和右前方远端的敌人，然后拿到离门口最近的那个人的衣服，出门前拿上窗户旁的霰弹枪以防万一。从右侧绕大圈过去，撬门即可。要是被发现的话也不用慌张，在掩体后面躲好，等敌人靠近再开枪，霰弹枪的威力高，只要避免中弹就行，避免被包夹，只站易守难攻的位置。

第二个区域和之前的打法没有太大区别，拿到验尸官的衣服后，下楼梯顺手拿了证据，为了争取一点本能槽，炸弹就不必了，这个难度下还没来得及藏就被发现了。去中央目标所在的区域，躲验尸官的视线，看到目标站在棺材盖子的正下方后，用伪装走到控制器前面，按下按钮后立刻再使用伪装离开现场。验尸官看不到就不用伪装了。最后一个区域先从右边上去，直接上霰弹枪轰，注意尽量打头，由于三个特种兵装甲非常厚，因此要利用掩体慢慢往前推进。先杀最右边那个特种兵，因为他没有防备因此很好解决，之后另外两个会一直磨蹭，但有一个还是会走过来，杀之。最后一名敌人不要小看他，在没有掩体的情况下两枪就会被别人打死。因此要慢慢移动，确保安全，接近到一定距离后将其干掉。这期间要注意地上的陷阱，当心别被炸死了。

白金攻略

奖杯总数	47	铜杯	32	银杯	12	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	8
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	可能有（奖杯“Absolution”和“Information is Power”）
硬件需要	无

白金路线

1. 理论上说，本作的主线流程可以只走一遍，因为所有难度在一周目都可选，以困难难度通关就行了。但如果是这样，可能会因不熟悉游戏的特性而造成卡关或者挑战解锁少，日后还是需要回到普通来补完，只走一遍流程是否真的节约时间真不好说。另外，难度奖杯的要求是不能中途更换难度，因此如果实在过不去降难度，那么就前功尽弃。考虑到本作流程不长，熟悉了关卡后每一章打起来超快，因此建议大家以普通开始，全潜入通关，能多完成很多挑战。简单难度下完成所有挑战都不算，连捡到收集也不算，因此直接无视。另外，序章“私人恩怨”由于是教学关卡，因此大部分奖杯在本章无法取得，例如“勒晕一个敌人”、“藏匿一具尸体”等等，在序章之后的章节里完成才有效，所以大家回头来补完一些条件奖杯的时候，请回避序章。

2. 一周目通关后，主菜单中继续的选项就不能选了，即使玩家选择章节后没有打完就回到主菜单，继续的选项也不会亮起，因为这个“继续”是针对开始新游戏而言的。如果一周目走的是困难，那么就放心以普通难度补完全部挑战、证据、打法风格。如果一周目打的是普通难度，请在打困难之前，以选择章节继续打普通，补完证据的同时顺手补几个挑战，并把打法风格也搞定，好熟悉关卡。接下来以选择章节的方法来打困难，一旦以困难难度选择了章节，直到全部章节打完，困难奖杯解锁前，千万不要换回普通难度，否则之前困难已经通过的全部不算。总之就是选困难就必须打到底。如果忘了困难难度打到第几章，可以倒着往回打，最后接上了奖杯就会解锁。一句话，别换难度就对了。所有的挑战、证据、打法风格，完成了都有提示，屏幕中央上方会显示，确认系统已经记录后可以马上回主菜单，无需把章节打完或者到达存盘点。

3. 难度奖杯入手后，如果单机部分奖杯还有任何遗漏，回普通补完，再进入合约模式，把线上奖杯全部搞定。当然，如果你喜欢，线上部分可以放到最开始，但这样可能会造成剧透，请慎重。

4. 由于游戏是自动存档，据玩家反应发生过存档时死机从而导致坏档，官方后来有出过补丁，如果玩家不放心，可以随时备份存档。

5. 最后，关于本作是否有奖杯 BUG 存在争议，谨慎起见这里还是给出解决办法，以防万一，当然希望各位都不要走到这一步。如果你的问题是遭遇了难度奖杯 BUG“Absolution”，请在完成其他全部奖杯后删掉游戏的更新补丁，离线进行游戏，重新把困难难度再打一遍（要是不心疼，可以连存档一并删掉，来个全新开始，心疼可以备份）。如果你的问题是遭遇了收集奖杯 BUG“Information is Power”，也是一样的操作。

6. 最后的最后，希望大家不要太过紧张，以上的坏档 BUG 和奖杯 BUG，铃都没有遇到。不过关于存档备份的工作，保险起见还是希望大家能够做一下。

Top of Your Game 白金

取得条件： 集获得其他全部奖杯。

Grand Master 金杯

取得条件： 完成一百个挑战。

奖杯说明： 游戏的挑战多达两百七十八个，每个章节中都有部分挑战是共通的，一百个的要求远不到一半。如果按照前文的全潜入通关来打，八九十个妥妥的。铃在尝试通关方法的时候，把几个关卡多重复了几遍，还差好几章的时候这个奖杯就已经跳了。倘若各位每一关都玩得透一点，把证据全拿了，一百个就差不多了。接下来再走困难难度就一定能补完，属于双保险。要是一周目就打了困难，可能有些挑战达成起来困难了些，部分地方还是得选普通难度回去重复。要是常规的都拿了还没解，就选些简单的来补充。本作的关卡设定细致，因此大部分的挑战和刺杀方法、潜入路线、NPC的行为有关。对于这些挑战，游戏中给予的文字提示所传达的信息十分有限，反而偶尔是挑战项目对应的图片能给出一些参考，介于篇幅问题，下面会给出各个章节共通挑战要求。另外，普通难度下只要使用本能就会给出不少关键点的提示，所有刺杀方法的要点基本都在里面了。为了保证各位能顺利拿到一百个挑战，这里留出黑水公园（BLACKWATER PARK）章节全部刺杀方法，加起来能补上十几个不太“顺便”的挑战名额。

共同挑战名称	挑战要求
CHAMELEON	穿过本章中的全部服装。
EVIDENCE COLLECTOR	收集本章全部证据。
SUIT ONLY	不许换装。
INFILTRATOR	通过整个章节不能被发现。
MASTERY	完成本章的其他全部挑战。

HORN OF PLENTY 这个挑战要完成黑水公园这一章的六种刺杀目标的方法，每种暗杀方式都各自对应一个挑战，全部完成一共能完成七个挑战。如果按照前文攻略的打法，就能完成 BONES 这个挑战，因此这里不再重复阐述。由于本区域杀死目标的方法太多，因此制作小组给目标设定了几种移动路线，每种分别经过几个能触发特殊暗杀的点。最重要的移动分歧点在目标走进存盘点一楼的区域时，如果她跟那名睡着的警卫说话时我们就在这个房间，她就会先走化石右边的房间，再横穿化石房间，这条路可以完成 BONES、STRAIGHT TO THE HEART、FIRED UP。如果她跟那名警卫说话时我们不在这个房间，她就会左转走化石房间，再左转去餐桌所在的房间，这条路可以完成 SAVAGE SUSHI、SKIN TRADE。至于 MOCKINGBIRD，存盘点刚好在狙击点的屋子里，因此到达后只需要重新读取一次并去窗口拿上狙击等着就行，不怕目标不来阳台。

MOCKINGBIRD 要用狙击枪将目标爆头，这里关键是要拿到狙击枪，而狙击点就在拿枪的房间，连位置都不用换。首先还是按照老方法，从电梯间爬过来进门，左转上楼，右边有两个警卫在交谈，他们两个所在位置背后的房间就是狙击枪所在的地方，这个区域惟一的存盘点也在里面。等这两个警卫分头走后都放倒并拿到衣服，进房间激活存盘点，从房间的窗户可以清楚的看到阳台，就在这里等目标一直走到左前方阳台的边缘处，那里有栅栏刚好在维修，她准备抽烟的时候直接一枪爆头，由于狙击是静音的，因此不用担心会被别人发现。成功后确认挑战完成，读取上一存盘点。不要太快出门，因为读取后门口的两个警卫会重置，捡起屋子里的东西，躲在门右边的房间角落，往门左边扔东西，等警卫进来查看就出去。值得一提的是，这个区域跟在目标身边的几个贴身保镖穿的装甲比警卫厚，他们和普通西装警卫不是平级的，获得他们的衣服行动能自由很多，如果需要贴身保镖的衣服，可以在一开始从电梯处迅速跑进公寓的门前，开门后拿上钢琴线，把走在最后的那个保镖勒死，换衣服，藏尸。

完成 SAVAGE SUSHI 需要目标在用餐的房间（就是我们从电梯那里进入公寓的那个房间）。寿司就在那个房间的餐桌上，我们不能去拿，但是可以下毒，存盘点房间右边那个房间最里侧那瓶绿色液体就是毒药，需要开启本能躲镭射光线，走两侧就行了。进门前要先把外面的两个警卫干掉，接着去下毒就行了。等目标把寿司吃下去，去存盘点的房间里围观妹子是如何跳楼的。

FIRED UP 需要等目标去那个有壁炉的房间，当其靠近壁炉的时候把一桶汽油给扔进去，然后妹子就飞了。在放寿司那个房间的左边有门去阳台，出去后左拐在角落里能找到一桶汽油，拿着来到壁炉房间（化石右侧的房间），躲在沙发后面，目标走到壁炉前会站一会，把汽油扔进壁炉就行了。

在 STRAIGHT TO THE HEART 的挑战里，杀目标的位置和用化石砸死目

标的位置基本相同，那是一个很长的房间，走到化石下面之前能够看到房间中央有个标枪（HARPOON GUN），在目标走到正前方的时候发射出去即可。这里只有一次机会，所以要算好时间差，如果没有把握的话，可以什么都不管，一直跑到枪前面去发射一下，看看射速和提前量需要怎么算，然后读取存盘点好好走过去，有贴身保镖的衣服能稍微容易点，等目标去化石右侧的房间后，就在标枪的右边准备着，等第二个保镖走过去，差不多就可以去标枪那里了。

SKIN TRADE需要让目标色诱我们，这个触发条件很简单，让目标左转走化石那个房间，我们换上贴身保镖的衣服走化石房间右侧的房间即可，等目标去自己的密室休息，确认她完全走进密室后，用伪装轻松通过剩下的贴身保镖，进门触发剧情。剧情结束后，马上举枪将其爆头，否则妹子会杀了你。

Reach for the Stars
银杯

取得条件：完成五十个挑战。

奖杯说明：五十个挑战在一周目通关前就能达成。

The Russian Hare
铜杯

取得条件：用狙击枪达成四十七次爆头。

奖杯说明：在最后一章”赦免“中，第一个区域刚出来就手持一把无声大威力狙击，下层全是敌人，其他奖杯都解锁后还没拿到这个，就来这个地方刷。用精确瞄准能提高效率（轻按射击键）。子弹打完选择读取上一存盘点，继续爆头直到解锁。

A Taste for the Game
铜杯

奖杯说明：完成十个挑战。

Absolution
金杯

取得条件：以职业难度完成游戏。

奖杯说明：所谓的职业难度下有三个难度“HARD”、“EXPERT”、“PURIST”，难度依次递增，要满足奖杯的要求，将“HARD”通关就可以了。本作不同难度下，敌人的配置不同，特别是一些关键点，如果有困难，可以参考前文攻略的“HARD”难度难点提示。

Jack of All Trades
银杯

取得条件：解锁全部二十个打法风格（PLAY STYLES）。

奖杯说明：请参考前文系统部分的“打法风格”相关内容。

It's All in the Wrist
铜杯

取得条件：成功使用一次致命投掷。

奖杯说明：正常游戏过程中一定会解开的奖杯。

Information is Power
银杯

取得条件：收集全部证据。

奖杯说明：前文的流程攻略部分有证据的全部位置。本作的系统存档很友好，不同区域的证据可以分开捡，不用一次完成，捡到之后看到屏幕上方中央的提示，确认系统已经记录了可以马上退回主菜单，选择任意章节的其他区域继续补完其他收集。

Thumbs Up
银杯

取得条件：将一个合约标注为“喜欢”。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，完成任意合约后在成绩结算界面按△键，“+”代表喜欢，“-”代表不喜欢，如果选择不喜欢没奖杯哦！

Damage Control
铜杯

取得条件：通过杀死全部警惕状态的敌人来解除警报。

奖杯说明：乍一看这个奖杯和后文中“One With the Shadows”的奖杯要求有点像，但是两者区别较大，总的来说这个奖杯的达成方法要简单些，流程中解开的几率非常高。从游戏中奖杯列表的字面意义上看，这个就是“化解一次危机”。若通关还未解锁，可以主动触发警报，把警戒的敌人全部杀死，看到屏幕上出现“CLEAR”的字样后，奖杯就会解开了。

Set for Life
银杯

取得条件：赚到一百万美元。（合约模式）

奖杯说明：看起来数目巨大，其实不难获得，专门挑简短的合约来完成就行了。注意找那些附加条件好完成，看起来就很简单的即可。许多玩家做出任务都是图迅速，当然也有不少图技巧的，选择前者就行，顺利的话一个合约能拿十几二十万，多做几个这样的合约就行，附加条件记得尽量要满足，这样钱才多。需要注意的是，重复完成同一个合约的话只有第一次能拿到钱。一百万的要求是累计获得，不是持有，因此赚了钱可以放心去买东西。

Self-improvement
铜杯

取得条件：购买一件武器的升级。（合约模式）

奖杯说明：用完成合约获得的钱买武器升级就行了，钱够了就能买，不会影响赚到一百万美元奖杯的获得。

First Contract
铜杯

取得条件：完成制作合约的教学。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，制作合约的教学在合约模式主菜单的教学模式（TUTORIALS）中选择创建合约（CREATING CONTRACTS）进入，按照提示制作合约。

Blood Money
铜杯

取得条件：完成合约模式的基础教学。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，完成合约的教学在合约模式主菜单的教学模式（TUTORIALS）中选择合约基础（CONTRACT BASICS）进入，按照提示完成合约。

True Potential
铜杯

取得条件：解锁一项能力。

奖杯说明：按照前文的全潜入攻略，一个周目内解锁全能力无问题。

Partners in Crime
银杯

取得条件：完成好友制作的合约。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，自己一人也有办法完成，具体请参考后文“Contender”的奖杯说明。

Competitive Spirit
银杯

取得条件：制作一个合约。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，做完合约立马解锁。

Contender
银杯

取得条件：被邀请加入合作模式的竞赛。（合约模式）

奖杯说明：在线奖杯，听起来很麻烦，需要接收到合约模式的邀请，但由于本作联机模式的特性，因此这里可以采取用本机小号进游戏拉大号的方法。小号直接进合约模式，别进入教学，在合约模式主菜单选择创建合约（CREATE CONTRACT），去唐人街章节随便建个最简单的合约，创建完毕后选择发起竞赛（CREATE COMPETITION），然后在邀请好友的列表里面选择大号的ID即可创建竞赛，竞赛有效时间选最短就行。换大号登入，在合约模式主菜单就能看到右上角收到的邀请提示，按□键查看信息明细。其实只要收到邀请就能解开这个奖杯了，接下来继续把合约做完即可解锁“Partners in Crime”的奖杯，顺手再点一下“我喜欢”奖杯“Thumbs Up”也到手。

One With the Shadows
银杯

取得条件：通过完全隐匿让局势恢复正常。

奖杯说明：这个奖杯的要求比“Damage Control”要麻烦很多，因为游戏中的奖杯描述说得太简略，照做了有时也不会完成，反而在流程过程中不刻意去达成时解锁的几率会很高。如果其他奖杯都搞定了还没拿到这个，那么请尝试这么做。选择“唐人街之王”章节（普通难度即可），初始位置推开红门后，在第二个路口左转，那里有一辆跑车，跑车旁边有个警察，马上举枪把这个警察点死，如果声音太小其他人没发现，就立刻在路中央转身对着人群开枪，一旦有大量红点出现，立刻跑进角落穿上警察的衣服，马上跑进旁边的垃圾桶，在里面等到一切恢复正常。

Silent Assassin
银杯

取得条件：以SILENT ASSASSIN的最高评价通过任意关卡。

奖杯说明：按照前文的全潜入攻略，许多关卡都能拿到最高评价，最早大家在第一章的“唐人街之王”便会解开。

Inconspicuous
铜杯

取得条件：通过关卡中的一整个区域不被发现。

奖杯说明：参考前文全潜入攻略就行了。判断有没有别发现的标准很简单，屏幕上方计分牌显示被扣掉了被发现的分数，那就肯定是算被发现了。这时立刻读取存盘点重打有效，刚才被发现的不算。

Whoops
铜杯

取得条件：制造一起“事故杀人”的假象。

奖杯说明：参考前文全潜入攻略即可。

One of the Guys
银杯

取得条件：用消耗本能槽的伪装骗过某人。

奖杯说明：正常游戏过程中一定会解开的奖杯。

Rockstead

铜杯

取得条件：用必杀技一次最少杀死三人。

奖杯说明：由于全潜入的时候显然不提倡直接开枪，因此可以在日后达成全打法风格的时候顺便解开，着急的话随便找一个离存盘点近，自己的本能槽和敌人数量都足够的位置，一人送一颗子弹爆头，等奖杯跳了就读取存盘点。

Under Wraps

铜杯

取得条件：将一具尸体藏起来。

奖杯说明：正常游戏过程中一定会解开的奖杯。

Sandman

铜杯

取得条件：勒晕一个人。

奖杯说明：正常游戏过程中一定会解开的奖杯。

Heavy Burden

铜杯

取得条件：杀死戴安娜。

奖杯说明：剧情奖杯。

Kingslayer

铜杯

取得条件：杀死唐人街之王。

奖杯说明：剧情奖杯。

Chamber of Secrets

铜杯

取得条件：找到899号房间的位置。

奖杯说明：剧情奖杯。

Catch a Ride

铜杯

取得条件：成功搭上列车。

奖杯说明：剧情奖杯。

Forepost

铜杯

取得条件：在唐人街杀死韦德的手下。

奖杯说明：剧情奖杯。

All Bark and no Bite

铜杯

取得条件：杀死韦德。

奖杯说明：剧情奖杯。

The Bartender Always Knows

铜杯

取得条件：质问酒保。

奖杯说明：剧情奖杯。

Signature Weapons

铜杯

取得条件：拿回SILVEBALLERS。

奖杯说明：剧情奖杯。

Like Stealing Candy From a Baby

铜杯

取得条件：绑架兰尼并杀死其手下。

奖杯说明：剧情奖杯。

Signature Weapons

铜杯

取得条件：把兰尼留在沙漠。

奖杯说明：这个是剧情奖杯，但是有可能会错过，在“穷途末路”章节中，不要杀死兰尼直接上车离开。不过由于这章非常非常短，因此就算重打也顶多花两分钟。

Step Into the Light

铜杯

取得条件：成功离开矿井。

奖杯说明：剧情奖杯。

A Heavy Blow

铜杯

取得条件：杀死设施头目。

奖杯说明：剧情奖杯。

Faith Can Move Mountains

铜杯

取得条件：赤手空拳击败桑切斯。

奖杯说明：这个奖杯需要采用伪装成桑切斯的对手，采取在擂台上杀死他的方法才能解开。按照前文普通难度全潜入攻略的方法来执行就不会有问题。

The Killing Fields

铜杯

取得条件：杀死全部圣徒成员。

奖杯说明：剧情奖杯。

Jailbird

铜杯

取得条件：成功到达监狱。

奖杯说明：剧情奖杯。

Hour of Reckoning

铜杯

取得条件：追上施考齐。

奖杯说明：剧情奖杯。

True Form

铜杯

取得条件：获得新衣服和手套。

奖杯说明：剧情奖杯。

Destroying Something Beautiful

铜杯

取得条件：杀死莱拉。

奖杯说明：剧情奖杯。

The Final Countdown

铜杯

取得条件：杀死德克斯特。

奖杯说明：剧情奖杯。

A Personal Contract

银杯

取得条件：杀死查维斯。

奖杯说明：剧情奖杯。

DVD光盘内容介绍

《PS3专辑》第21辑采用影像DVD光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在PC或PS3上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过PC打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏壁纸”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。

新作影像

黑暗之魂Ⅱ / 古墓丽影 / 战神 超凡
闪电归来 最终幻想XⅢ / 末日余生 / 恶魔城 暗影之王2
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 / 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
异形 殖民陆战队 / 鬼泣 DMC / 死亡空间3 / 海贼无双2

奖杯图标

如龙5 圆梦之人、终极军团、杀手47 赦免、瑞奇与叮当 全线突击、PS全明星大乱斗等13款游戏的奖杯图标

【“奖杯图标大集合”中包括的游戏大都是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

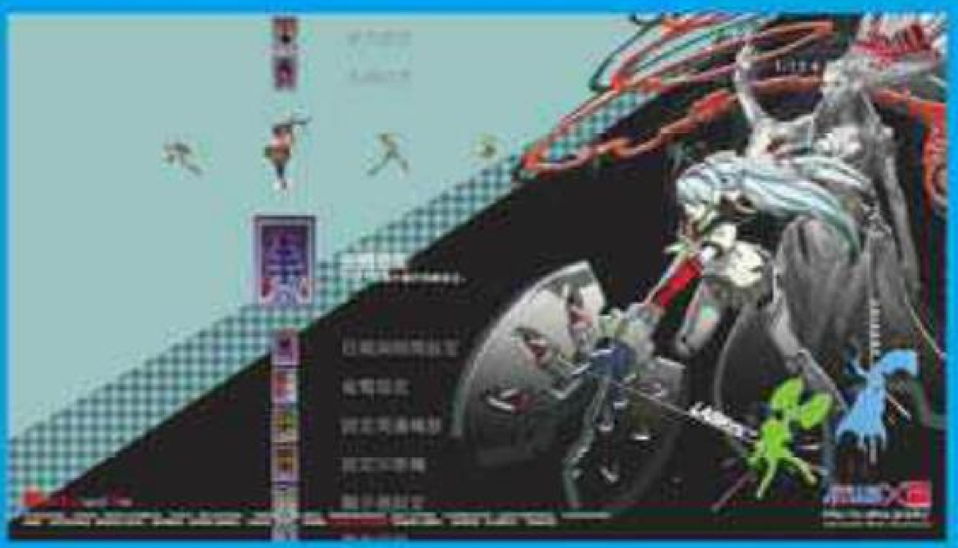
无尽传说2、如龙5 圆梦之人、混沌思绪 诺亚、第2次超级机器人大战OG、终极军团等近80首游戏原声与主题曲MP3

【光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

横行霸道Ⅴ、暗黑血统Ⅱ、NBA 2K13、女神异闻录4 午夜竞技场、入口2等32个精美特色主题

【光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】



游戏壁纸

死亡空间3、末日余生、分裂细胞 黑名单、鬼泣DMC、古墓丽影等40余张高清游戏壁纸

【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的1080p高清图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。】

CELL

PS3 专辑

VOL.21

PS3 SPECIAL

特企集结

迎接PS4 你需要知道的一切

2013：SCE第一方总动员

蓝光最新出碟推荐

劲作集结

战神 超凡

魔界战记D2/真・三国无双7

攻略集结

如龙5 圆梦之人

第2次超级机器人大战 原创世纪

如龙 1&2 高清合集

无尽传说2/杀手47 赦免

奖杯攻略

生化危机 历代记 高清精选集/真・三国无双6 帝国

你画我猜/漫威超级英雄小队 漫画大战/瑞奇与叮当 全线突击/uDraw工作室 即兴艺术家

认真和我恋爱R/勇敢传说/玩具总动员 热血四射/战火纷飞 阿富汗

更多游戏书刊请访问

www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售